S.T.A.L.K.E.R.

НАСТІЛЬНА ГРА

ВИЖИВАННЯ В ЗОНІ

СЦЕНАРІЇ ТА ПРАВИЛА

ЗМІСТ

Уміст гри.....2
Правила режиму «Виживання в Зоні» 4
Підготування в режимі «Виживання в Зоні» 5
Кінець гри: перемога й підрахунок балів 8
Додаткова інформація 8
Сценарії режиму «Виживання в Зоні» 9
Додаток для режиму «Виживання в Зоні».....15
Глосарій символів.....23
Творці гри 23

УМІСТ ГРИ

Примітка. *Щоб компоненти для режиму «Виживання в Зоні» було легше відділяти від базових компонентів гри, зворотні боки компонентів для режиму «Виживання в Зоні» (карт, жетонів, буклета) мають однакове графічне оформлення — камуфляжний візерунок.*

ПАПЕРОВІ КОМПОНЕНТИ

1 книга сценаріїв і правил для режиму «Виживання в Зоні»

1 книга мап для режиму «Виживання в Зоні»

КАРТИ

СТАНДАРТНІ КАРТИ

10 спеціальних карт

10 карт персонажів

55 карт підготування

70 карт подій

МАЛІ КАРТИ

20 карт унікальної здобичі

ВЕЛИКІ КАРТИ

1 пам'ятка для режиму «Виживання в Зоні»

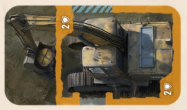
ЖЕТОНИ

1 жетон труби

1 жетон каналізації

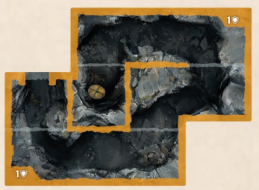
1 жетон тунелю

1 жетон автобуса

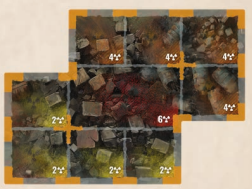


1 жетон екскаватора

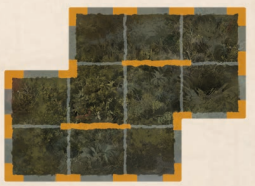
1 жетон вантажівки



1 жетон печери



1 жетон звалища



1 жетон заростей

1 жетон бетонної кімнати

1 жетон затопленої кімнати

1 жетон захаращеної кімнати

1 жетон вихідного тунелю

1 жетон силоса

1 жетон снайперської вежі

2 жетони точки появи

1 жетон пристрою

1 жетон установки

1 жетон Моноліту

1 жетон помічника

1 жетон торговця

1 жетон незнайомця

1 жетон виходу

4 жетони скрині

3 жетони мішків з піском

1 жетон мертвого тіла

1 жетон зайнятості

1 жетон хмари

1 жетон «Ця кімната»

1 жетон сейфа

1 жетон секретних документів

1 жетон великокаліберного кулемета

1 жетон низького рівня загрози

1 жетон високого рівня загрози

4 жетони люка

7 жетонів «X»

7 жетонів «√»

4 жетони пастки

1 жетон пластикової вибухівки

9 жетонів отвору

1 жетон унікальної здобичі

1 жетон темного проходу

4 жетони бочки

1 жетон пастки з шипами

3 жетони міни

6 жетонів уламків

5 жетонів вузького проходу

1 жетон дешифратора

6 жетонів вогню

6 жетонів радіації на мапі

1 жетон цілі

1 жетон видошукача

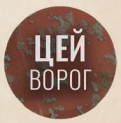
1 жетон замкнених дверей

1 жетон броньованих воріт

1 жетон ключа

1 жетон утечі

1 жетон допомоги



1 жетон «Цей ворог»

ПРАВИЛА РЕЖИМУ «ВИЖИВАННЯ В ЗОНІ»

ВІДМІННОСТІ РЕЖИМУ «ВИЖИВАННЯ В ЗОНІ» ВІД РЕЖИМУ КАМПАНІЇ S.T.A.L.K.E.R.

На відміну від режиму кампанії S.T.A.L.K.E.R., у режимі «Виживання в Зоні» немає цільної історії, розділеної на кілька послідовних місій. Партії в режимі «Виживання в Зоні» — це завжди проходження окремих сценаріїв. Сценарії не пов'язані між собою сюжетом, а персонажі не розвиваються від партії до партії. Пройшовши сценарій, ви відновлюєте початковий стан усіх компонентів.

У режимі «Виживання в Зоні» є 10 сценаріїв на вибір, кожен з яких можна зіграти на 10 мапах, що дає 100 можливих комбінацій.

У кожній грі ви витягатимете чотири унікальних ігрових компоненти із загального запасу з 55 карт підготування й відповідних жетонів (наприклад, додаткові завдання, унікальні місця та об'єкти, посилення ворогів, союзників тощо). Завдяки цьому в режимі з'являються тисячі унікальних комбінацій уже на етапі підготування.

Вороги й аномалії також витягують навмання.

У режимі «Виживання в Зоні» ви використовуватиме унікальну колоду подій (зазвичай в одній грі використовують 8 карт подій з-поміж 70 унікальних карт для режиму «Виживання в Зоні»).

Деякі карти підготування й подій вводять нових неігрових персонажів, як-от помічників, торговців і незнайомців.

Протягом гри вам може трапитися спорядження, яке можна знайти лише в режимі «Виживання в Зоні», — 20 карт унікальної здобичі.

Останньою відмінністю є спеціальні карти. Ці карти з особливими правилами вводять у гру лише в певних сценаріях і ситуаціях.

Послідовність раунду в цьому режимі дещо відрізняється від послідовності раунду в режимі кампанії, тому ми підготували для цього режиму окрему пам'ятку.

Описані вище компоненти будуть детально описані в наступних розділах.

Проходження сценарію в режимі «Виживання в Зоні» не відрізняється від проходження місії в режимі кампанії. Однак треба дотримуватися послідовності раунду, зазначеної на пам'ятці для режиму «Виживання в Зоні».

ЖЕТОНИ РЕЖИМУ «ВИЖИВАННЯ В ЗОНІ»

У режимі «Виживання в Зоні» є багато специфічних жетонів. Коли вам треба використати один з них, наприклад розмістити на мапі, то детальні інструкції з розміщення будуть наведені в правилах сценарію, на карті або в параграфі.

На звороті жетонів режиму «Виживання в Зоні» указані їхні назви, що дає змогу швидко знаходити потрібний. Часто під час партій той самий жетон може представляти різні ігрові елементи. Наприклад, жетон заростей може представляти щільні зарості, таємничі хащі або мутовані чагарники, залежно від карти, яка ввела жетон у гру.

Примітка. *Текст карт зазвичай розділено на кілька частин, позначених різними кольорами (наприклад, сірим позначають підготування, чорним — правила тощо). У частині підготування використовують загальні назви жетонів, як-от жетон заростей, але в тексті правил використовують назви ігрових елементів, як-от таємничі хащі.*

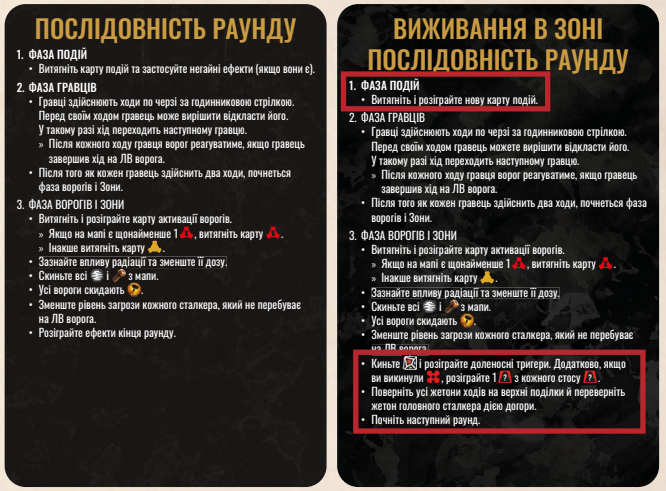
Зазвичай жетони режиму «Виживання в Зоні» на мапі не створюють нових ділянок, а позначають додаткові об'єкти на наявних ділянках.

Однак деякі із цих жетонів (жетони кімнат, труб, техніки, оточення) додають власні ділянки до гри. Вони мають свої межі (відкриті, непрохідні або стіни). Ці жетони трохи менші за типові ділянки. Отже, їх можна розмістити на ділянках і не закрити меж цих ділянок. Якщо такий жетон викладається на наявну ділянку, то її значення та в подальшому ігноруються незалежно від того, чи перекриває жетон ці символи. Також ігноруються ті межі ділянки, на які хоча б частково викладено жетон.

Примітка. *На жетоні екскаватора немає меж, тому вважайте його додатковим елементом на ділянці мапи.*

Примітка. *Уважайте жетони отвору, розміщені на стінах, дверми.*

ПАМ'ЯТКА З ПОСЛІДОВНІСТЮ РАУНДУ В РЕЖИМІ «ВИЖИВАННЯ В ЗОНІ»


ПОСЛІДОВНІСТЬ РАУНДУ
1. ФАЗА ПОДІЙ
• Витягніть карту подій та застосуйте негайні ефекти (якщо вони є).
2. ФАЗА ГРАВЦІВ
• Гравці здійснюють ходи по черзі за годинниковою стрілкою. Перед своїм ходом гравець може вирішити відкласти його. У такому разі хід переходить наступному гравцю.
» Після кожного ходу гравця ворог реагуватиме, якщо гравець завершив хід на ЛВ ворога.
• Після того як кожен гравець здійснить два ходи, почнеться фаза ворогів і Зони.
3. ФАЗА ВОРОГІВ І ЗОНИ
• Витягніть і розіграйте карту активації ворогів.
» Якщо на мапі є щонайменше 1 , витягніть карту .
» Інакше витягніть карту .
• Зазнайте впливу радіації та зменште її дозу.
• Скиньте всі і з мапи.
• Усі вороги скидають .
• Зменште рівень загрози кожного сталкера, який не перебуває на ЛВ ворога.
• Розіграйте ефекти кінця раунду.
ВИЖИВАННЯ В ЗОНІ
ПОСЛІДОВНІСТЬ РАУНДУ
1. ФАЗА ПОДІЙ
• Витягніть і розіграйте нову карту подій.
2. ФАЗА ГРАВЦІВ
• Гравці здійснюють ходи по черзі за годинниковою стрілкою. Перед своїм ходом гравець можете вирішити відкласти його. У такому разі хід переходить наступному гравцю.
» Після кожного ходу гравця ворог реагуватиме, якщо гравець завершив хід на ЛВ ворога.
• Після того як кожен гравець здійснить два ходи, почнеться фаза ворогів і Зони.
3. ФАЗА ВОРОГІВ І ЗОНИ
• Витягніть і розіграйте карту активації ворогів.
» Якщо на мапі є щонайменше 1 , витягніть карту .
» Інакше витягніть карту .
• Зазнайте впливу радіації та зменште її дозу.
• Скиньте всі і з мапи.
• Усі вороги скидають .
• Зменште рівень загрози кожного сталкера, який не перебуває на ЛВ ворога.
• Киньте і розіграйте доленосні тригери. Додатково, якщо ви викинули , розіграйте 1 з кожного стосу .
• Поверніть усі жетони ходів на верхні подільки й переверніть жетон головного сталкера дією догори.
• Почніть наступний раунд.

У режимі «Виживання в Зоні» використовують іншу пам'ятку з послідовністю раунду, оскільки деякі етапи раунду відрізняються від етапів у режимі кампанії.

Наприклад, у фазі подій ви, як і зазвичай, витягуєте карти подій, але ці карти відрізняються від карт подій місії та карт випадкових подій із режиму кампанії. Ви мусите прочитати весь текст карти події та виконати наведені в ній інструкції. На картах подій «Виживання в Зоні» є мітки, які вказують на спосіб розіграшу карти:

- **Негайний ефект.** Карту розігрують один раз і негайно скидають.
- **Один раунд.** Карта з ефектом, активним протягом раунду. Потім карту скидають.
- **Тривалий ефект.** Карта з тривалим ефектом, активним протягом одного або кількох раундів.
- **Погода.** Карта з тривалим ефектом. Одночасно лише одна карта «Погода» може бути активною.
- **Посилення ворогів.** Карта з тривалим ефектом посилення ворогів. Активна до виконання певних умов, як-от убивства певного ворога.
- **Туз у рукаві.** Карта з одноразовим бонусом, яку сталкери можуть використати в слушний момент.

Примітка. *Деякі карти мають кілька міток. Через це ви інколи не зможете скинути карту з міткою «Негайний ефект», бо вона також має мітку «Тривалий ефект» і опис такого ефекту.*

Також на деяких картах подій є частина **«Доленосні тригери»**, яку розігрують під час фази ворогів і Зони.

Доленосні тригери — це механіка, доступна лише в режимі «Виживання в Зоні». На картах «Виживання в Зоні» вони виділені білим шрифтом на червоному тлі. У цій частині описаний ефект, який треба розіграти на етапі доленосних тригерів.

Етап розіграшу доленосних тригерів завжди починається з кидка (лише одного!). Результат кидка визначає, які з ефектів у червоній частині КОЖНОЇ карти біля мапи слід розіграти. Результат кидка застосовують до всіх карт, що лежать горілиць: карт подій, карт підготування, спеціальних карт тощо. Якщо доленосні тригери є на кількох картах, розіграйте їх у будь-якому порядку. Головне — запам'ятайте результат кидка !

Якщо ефект доленосних тригерів не пов'язаний з результатом кидка , то його застосовують ЗАВЖДИ на етапі доленосних тригерів, незалежно від результату кидка. Але якщо ефект пов'язаний із певним результатом кидка, то його розігрують, лише якщо на етапі доленосних тригерів викинуто відповідний результат.

Якщо на етапі доленосних тригерів викинуто , то також потрібно розіграти 1 з кожного стосу . Нагадування про це є в описі цього етапу на пам'ятці з послідовністю ігрового раунду.

Примітка. *На деяких картах із доленосними тригерами є кілька різних ефектів, пов'язаних із різним результатом кидка . Це значить, що з однієї карти можуть бути розіграні різні тригери, залежно від результату кидка на етапі «Доленосні тригери».*

КОЛОДА УНІКАЛЬНОЇ ЗДОБИЧІ

Колода унікальної здобичі — це додаткова колода спорядження, яке можна знайти лише в сценаріях режиму «Виживання в Зоні». Витягувати карти з неї можна, лише коли гра вказує вам зробити це (зазвичай у параграфі або описі певних дій).

Також інколи на мапі може з'являтися жетон унікальної здобичі. Підібрати його можна як звичайний жетон , але під час розіграшу ефекту цього жетона ви витягуєте 1 карту з колоди унікальної здобичі.

ДОДАТОК ДО РЕЖИМУ «ВИЖИВАННЯ В ЗОНІ»

На останніх сторінках цього буклета є додаток для режиму «Виживання в Зоні». Деякі карти посилатимуться на певний параграф із додатка.

Якщо параграф призначено для конкретного сталкера, наприклад через його дії чи ефект доленосних тригерів, то текст зачитує відповідний гравець. Якщо ефект у параграфі стосується всіх сталкерів, то будь-який гравець може зачитати текст. Гравці можуть зачитувати параграф повністю або переказувати його зміст своїми словами. На нашу думку, другий підхід більш цікавий і може призводити до непередбачуваних ситуацій.

Якщо ефект із параграфа не посилається на інший параграф, відкладіть додаток і поверніться до мапи.

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ В РЕЖИМІ «ВИЖИВАННЯ В ЗОНІ»

Для підготування до гри в режимі «Виживання в Зоні» дотримуйтеся наведених далі правил. Запам'ятавши ці правила, ви зможете легко підготовлювати сценарії в майбутньому, не зазираючи в детальний опис етапів. Короткий опис етапів підготування й унікальні інструкції є в кожному сценарії. Тому надалі вам потрібно буде лише вибрати сценарій, відкрити його сторінку й виконати зазначені там етапи підготування.

ЕТАП 0 ВИБЕРІТЬ СЦЕНАРІЙ

Спершу потрібно вибрати сценарій. Режим «Виживання в зоні» пропонує десять сценаріїв:

1. **Ліквідація (див. с. 10).**
2. **Розвідка боєм (див. с. 10).**
3. **Полювання на боса (див. с. 11).**
4. **Полювання на людей (див. с. 11).**
5. **Розвідка (див. с. 12).**
6. **Збір припасів (див. с. 12).**
7. **Секретна місія (див. с. 13).**
8. **Утеча (див. с. 13).**
9. **Лобова атака (див. с. 14).**
10. **Оточення (див. с. 14).**

Ви можете вибрати сценарій навмання.

Примітка. *У правому верхньому куті карт спеціальної колоди є номер (від 1 до 10). За допомогою цих номерів можна навмання вибирати сценарій. Для цього перетасуйте карти й витягніть одну. Її номер (1–10) і буде номером вашого сценарію. Ці номери на спеціальних картах не мають іншого призначення.*

Тип сценарію визначає основну ціль (умови перемоги), кількість раундів, кількість і тип ворогів, кількість жетонів і на мапі, доступне для придбання спорядження, стартові ділянки для сталкерів, спеціальні правила, карти й компоненти для сценарію.

Примітка. *Під час підготування ви викладаєте ігрові компоненти на мапу в певному порядку. Використовуйте знання правил, мапи й жетонів на свою користь. Наприклад, розмістивши ігрові компоненти на етапі 2 підготування, ви вже можете побачити, де починають гру вороги чи сталкери, хоч їх виставлення й буде на наступних етапах. Також не забувайте перевіряти цілі сценарію під час придбання спорядження.*

Оскільки сценарії різняться за рівнем складності й кількістю спеціальних правил і винятків, радимо починати з найпростішого сценарію — «Полювання на боса».

ЕТАП 1 ПІДГОТУЙТЕ МАПУ

Виберіть мапу. Режим «Виживання в зоні» пропонує десять мап:

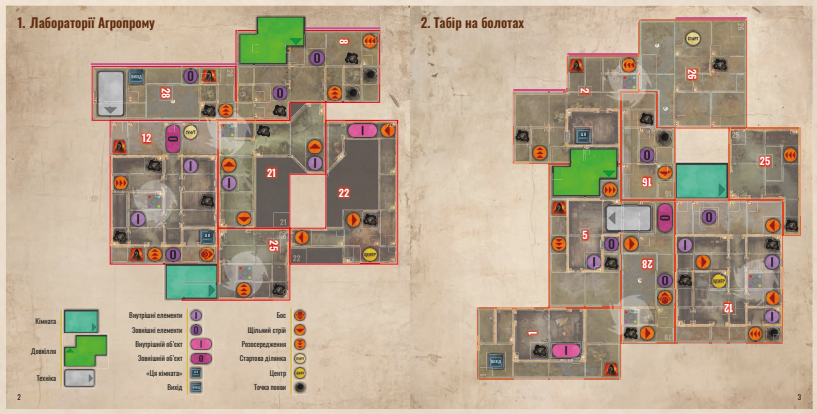
1. **Лабораторії Агропрому.**
2. **Табір на болотах.**
3. **Зарослий склад.**
4. **Сторожова застава.**
5. **Міська дільниця.**
6. **Околиці Прип'яті.**
7. **Село серед полів.**
8. **Дослідницький центр.**
9. **Бараки заводу «Росток».**
10. **Каплиця в Рудому лісі.**

Ви можете вибрати мапу навмання. Схеми мап можна знайти в буклеті «Мапи» для режиму «Виживання в Зоні». У буклеті вони наведені в такому ж порядку, що й вище, тож потрібну мапу знайти доволі просто.

На сторінці з мапою є схема, подібна до схеми з режиму кампанії. На ній позначені потрібні тайли та їх розташування для сценарію.

На цьому етапі треба тільки зібрати мапу, і більше нічого. Решта інформації на сторінці мапи потрібна для наступних етапів підготування або гри. Тримайте схему вибраної мапи відкритою протягом усієї гри.

Примітка. *Покладіть тайли мапи, як показано в буклеті «Мапи», і ігноруйте точне розташування позначок на мапі (поки що!). На наступних етапах ви розміщуватимете компоненти на цих позначках відповідно до вказівок сценарію чи карт, як-от «Покладіть жетон захаращеної кімнати на позначку кімнати».*



Приклад

ЕТАП 2 ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ СПЕЦІАЛЬНІ КАРТИ Й ЖЕТОНИ

Для деяких сценаріїв потрібні спеціальні карти й жетони (як-от карта «Установка» завжди буде в сценаріях «Лобова атака» й «Оточення», карта «Прихована загроза» — у сценарії «Розвідка боєм», карта «Гонитва» — у сценарії «Полювання на людей» тощо).

Спеціальні карти можна знайти в спеціальній колоді.

Карти із цієї колоди вводять у гру додаткові правила. Ці карти можуть уводитися не лише на етапі підготування, а й під час гри. Наприклад, якщо в грі вперше з'являється жетон вогню через ефект параграфа чи карти, то в описі ефекту буде вказано, що потрібно знайти карту «Вогонь» у спеціальній колоді.

Якщо гра просить знайти й розіграти певну карту спеціальної колоди, відшукайте цю карту, покладіть її біля мапи й розіграйте частину підготування з карти.

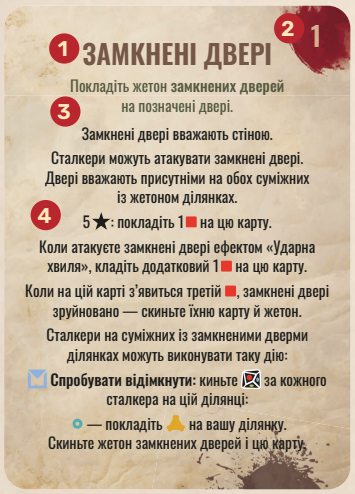
Більшість карт спеціальної колоди, як і більшість карт підготування чи подій, мають частину підготування, виділену сірим. Зазвичай це спеціальні правила, які карта вводить у гру.

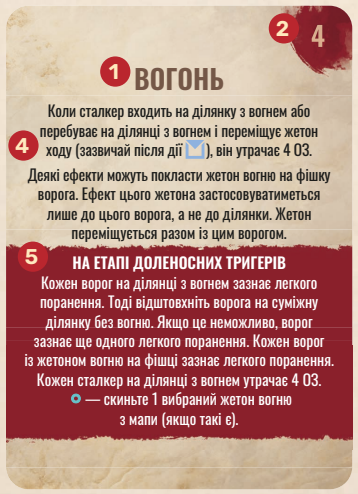
Коли карта входить у гру, ви мусите негайно виконати всі інструкції з частини підготування. Зазвичай вони вказують, які жетони режиму «Виживання в Зоні» треба знайти й куди та як їх розмістити.

Звичайно, не завадить прочитати решту карти й дізнатися, як вона змінює гру, які правила або дії вводить (зазвичай дії карти доступні лише на ділянці із жетоном, пов'язаним із цією картою).

На деяких спеціальних картах, а також картах підготування й подій, є частина для ЕТАПУ ДОЛЕНОСНИХ ТРИГЕРІВ (білий текст на червоному тлі). Розіграш ефектів із цієї частини детально описаний у розділі «ПАМ'ЯТКА З ПОСЛІДОВНОСТІ РАУНДУ В РЕЖИМІ "ВИЖИВАННЯ В ЗОНІ"».

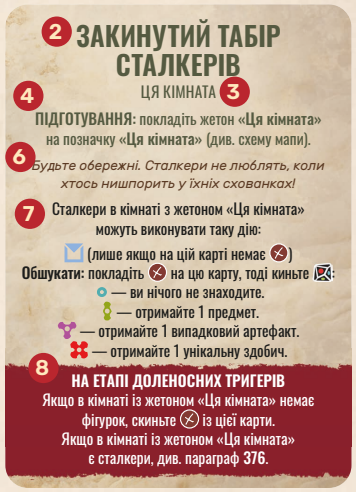
Примітка. *Номери в правому верхньому куті спеціальних карт потрібні лише для визначення випадкового номера на етапах 0 і 1 підготування до гри. Ігноруйте їх під час гри.*

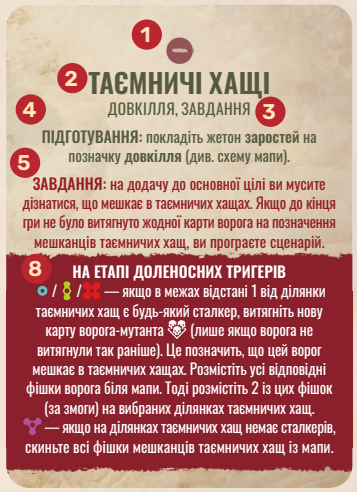

1
ЗАМКНЕНІ ДВЕРІ
2
1
Покладіть жетон замкнених дверей на позначені двері.
3
Замкнені двері вважають стіною.
Сталкери можуть атакувати замкнені двері. Двері вважають присутніми на обох суміжних із жетоном ділянках.
4
5 ★: покладіть 1 ■ на цю карту.
Коли атакуєте замкнені двері ефектом «Ударна хвиля», кладіть додатковий 1 ■ на цю карту.
Коли на цій карті з'явиться третій ■, замкнені двері зруйновано — скиньте їхню карту й жетон.
Сталкери на суміжних із замкненими дверми ділянках можуть виконувати таку дію:
Спробувати відімкнути: киньте за кожного сталкера на цій ділянці:
— покладіть на вашу ділянку.
Скиньте жетон замкнених дверей і цю карту.


2
4
1
ВОГОНЬ
Коли сталкер входить на ділянку з вогнем або перебуває на ділянці з вогнем і переміщує жетон
4
ходу (зазвичай після дії), він утрачає 4 ОЗ.
Деякі ефекти можуть покласти жетон вогню на фішку ворога. Ефект цього жетона застосовуватиметься лише до цього ворога, а не до ділянки. Жетон переміщується разом із цим ворогом.
5
НА ЕТАПІ ДОЛЕНОСНИХ ТРИГЕРІВ
Кожен ворог на ділянці з вогнем зазнає легкого поранення. Тоді відштовхніть ворога на суміжну ділянку без вогню. Якщо це неможливо, ворог зазнає ще одного легкого поранення. Кожен ворог із жетоном вогню на фішці зазнає легкого поранення.
Кожен сталкер на ділянці з вогнем утрачає 4 ОЗ.
— скиньте 1 вибраний жетон вогню з мапи (якщо такі є).

1. **Назва.**
2. **Номер.** Потрібен лише для вибору сценарію чи мапи навмання.
3. **Підготування.** Указівки щодо розміщення пов'язаних із картою жетонів.
4. **Правила.** Ефекти жетонів, додаткові дії тощо.
5. **Доленосні тригери.** Ефекти, які розігрують на етапі доленосних тригерів.

ЕТАП 3 ВИТЯГНІТЬ І РОЗМІСТІТЬ 4 КАРТИ ПІДГОТУВАННЯ РАЗОМ З ЇХНІМИ ЖЕТОНАМИ


2
ЗАКИНУТИЙ ТАБІР СТАЛКЕРІВ
ЦЯ КІМНАТА
3
4
ПІДГОТУВАННЯ: покладіть жетон «Ця кімната» на позначку «Ця кімната» (див. схему мапи).
6
Будьте обережні. Сталкери не люблять, коли хтось нишпорить у їхніх схованках!
7
Сталкери в кімнаті з жетоном «Ця кімната» можуть виконувати таку дію:
(лише якщо на цій карті немає)
Обшукати: покладіть на цю карту, тоді киньте :
— ви нічого не знаходите.
— отримайте 1 предмет.
— отримайте 1 випадковий артефакт.
— отримайте 1 унікальну здобич.
8
НА ЕТАПІ ДОЛЕНОСНИХ ТРИГЕРІВ
Якщо в кімнаті із жетоном «Ця кімната» немає фігурок, скиньте із цієї карти.
Якщо в кімнаті із жетоном «Ця кімната» є сталкери, див. параграф 376.


1
2
ТАЄМНИЧІ ХАЩІ
ДОВКІЛЛЯ, ЗАВДАННЯ
3
4
ПІДГОТУВАННЯ: покладіть жетон заростей на позначку довкілля (див. схему мапи).
5
ЗАВДАННЯ: на додачу до основної цілі ви мусите дізнатися, що мешкає в таємничих хащах. Якщо до кінця гри не було витягнуто жодної карти ворога на позначення мешканців таємничих хащ, ви програєте сценарій.
8
НА ЕТАПІ ДОЛЕНОСНИХ ТРИГЕРІВ
/ / — якщо в межах відстані 1 від ділянки таємничих хащ є будь-який сталкер, витягніть нову карту ворога-мутанта (лише якщо ворога не витягнули так раніше). Це позначить, що цей ворог мешкає в таємничих хащах. Розмістіть усі відповідні фішки ворога біля мапи. Тоді розмістіть 2 із цих фішок (за змоги) на вибраних ділянках таємничих хащ.
— якщо на ділянках таємничих хащ немає сталкерів, скиньте всі фішки мешканців таємничих хащ із мапи.

1. **Модифікатор балів.** Збільшує чи зменшує кількість балів за сценарій.
2. **Назва.**
3. **Мітки.** На картах, витягнутих під час підготування, мають бути різні мітки.
4. **Підготування.** Указівки щодо розміщення пов'язаних із картою жетонів.
5. **Завдання.** На деяких картах є додаткова ціль, яку потрібно виконати, щоб успішно завершити сценарій.
6. **Історія.**
7. **Правила.** Ефекти жетонів, додаткові дії тощо.
8. **Доленосні тригери.** Ефекти, які розігрують на етапі доленосних тригерів.

Витягніть навмання по черзі чотири карти підготування. Витягнувши карту з міткою, що вже є серед міток раніше витягнутих карт, скиньте її та витягніть нову.

У підсумку має бути чотири карти без повторюваних міток.

Потім ознайомтеся з картами й виконайте їхні вказівки з підготування.

Спершу виконайте вказівки, які зобов'язують розмістити певні жетони на певних позначках. Потім виконайте вказівки, які дають змогу вам самим вибрати місце для розміщення жетонів.

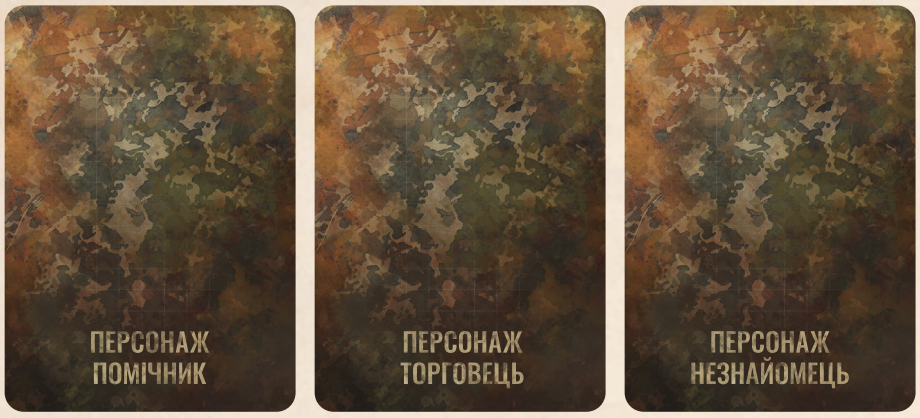
Карти підготування сильно впливають на ігролад, додають нові місця, дії, завдання, неігрових персонажів тощо, тому навіть з однаковими сценарієм і мапою стартова ігрова ситуація може суттєво різнитися.

Якщо під час підготування до гри доступ до деяких будівель заблоковано жетонами замкнених дверей або броньованих воріт, то під час підготування на мапу забороняється викладати жетони отворів, труб та інші, які можуть створити альтернативні входи в закриті будівлі.

Примітка. *Деякі карти в цій колоді, як-от «Затоплена кімната», «Таємнича печера», «Радіоактивний тунель», «Екскаватор», посилаються у своєму тексті на «позначену ділянку» для жетона. Позначені ділянки для жетонів мають символ у вигляді невеликого жовтого диска із чорним хрестиком. Придивіться уважніше — і швидко помітите потрібну ділянку.*

Примітка. *Над назвою багатьох карт підготування, подій і персонажів є символи чи . Це модифікатори балів, які впливають лише на кінцеві переможні бали в разі перемоги. Їх можна ігнорувати, якщо вас цікавить факт перемоги чи програшу, а не бали. Модифікатори балів залежать від того, наскільки карта ускладнює чи спрощує гру. Символ указує на те, що карта ускладнює гру, а символ — на те, що спрощує.*

КОЛОДА ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ РЕЖИМУ «ВИЖИВАННЯ В ЗОНІ»



Карти підготування можуть додавати до гри випадкову карту помічника, а карти подій можуть увести в гру випадкову карту торговця чи незнайомця.

Помічники, торговці й незнайомці не є повноцінними фігурками, як сталкери чи вороги. Вони можуть взаємодіяти з грою лише так, як описано на їхніх картах. Тому, наприклад, кулі пролітають повз них, вороги ігнорують їх, якщо на карті не зазначене інше, вони не активують аномалій, ігнорують радіацію, не можуть виконувати ніяких дій, окрім зазначених на їхніх картах, вибухи не завдають їм шкоди тощо.

Під час руху ці персонажі вважають вікна за відкриті межі.

ЕТАП 4 РОЗМІСТІТЬ АНОМАЛІЇ

Витягніть одну карту аномалії з базової колоди аномалій. Це ваша аномалія на цю гру.

Тоді покладіть 3 накладення однакового типу на відповідні позначки за схемою підготування мапи.

Тоді розмістіть фішки аномалій у відповідні місця на накладеннях. Підкладіть під фішки жетони .

Якщо ви витягли мобільну аномалію, то, подібно до базової гри, розмістіть лише 1 фішку аномалії (на накладення з найменшим номером). Не підкладайте .

Якщо ефект карти подій зобов'язує замінити тип аномалії, замініть лише карту й фішку. Розташування накладення та його тип не змінюються. Якщо ви вже видобули артефакт з аномалії, не підкладайте новий під час заміни аномалії.

Однак під час заміни мобільної аномалії ви мусите розмістити фішки в кожному центрі аномалії. Також не забудьте підкласти під кожну фішку 1.

ЕТАП 5 ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ ВОРОГІВ І ЖЕТОНИ НЕВІДОМОГО ВОРОГА

Спершу покладіть навмання вибрані жетони невідомого ворога на позначки за схемою підготування мапи в буклеті «Мапи».

Кількість жетонів невідомого ворога на сценарій указана на етапі 5 його підготування.

Тоді витягніть карти ворогів відповідно до типів, указаних на етапі 5 підготування сценарію, наприклад:

- Мутанти: 1 карта , 1 карта , 1 карта .
- Люди: 1 карта , 1 карта .

Витягуйте карти ворогів, доки не витягнете карти з усіма потрібними для сценарію типами. Це ваші вороги на гру.

Тепер розмістіть фішки ворогів на позначках за схемою підготування мапи. Фішки, які не вдалося розмістити, поставте біля мапи. Це ваш запас ворогів.

Інколи сценарій зобов'язує розмістити ворогів на позначках для ворогів «Розосередження» чи «Щільний стрій». У такому разі фішки ворогів розміщуються на позначках «Розосередження» чи «Щільний стрій» і розвертаються в напрямку стрілки.

Розмістіть стільки фішок ворогів і , скільки зазначено на етапі 5 підготування сценарію.

Якщо за умовами сценарію потрібно розмістити більше фішок ворогів, ніж є позначок потрібного типу («Розосередження» чи «Щільний стрій»), то ставте фішки, які не вдалося розмістити, на інші позначки ворогів.

Приклад. *Вам потрібно розмістити 1 ворога і 6 ворогів на позначках «Щільний стрій», але на мапі є лише 6 таких позначок. У такому разі розмістіть 6 фішок ворогів на позначках «Щільний стрій», а останню фішку розмістіть на будь-якій позначці «Розосередження».*

Якщо за умовами сценарію ви мусите розмістити менше ворогів, ніж є доступних позначок потрібного типу, тоді ви вирішуєте, на які позначки розміщувати ворогів, а які лишити незайнятими.

Якщо в сценарії є ворог , розмістіть його фішку на позначці і розверніть у напрямку стрілки.

Примітка. *Певні сценарії можуть містити правила щодо виставлення деяких або всіх ворогів. У такому разі дотримуйтеся вказівок етапу 5 підготування сценарію.*

Примітка. *Різні типи ворогів можуть мати різну кількість фішок для представлення. Якщо під час підготування потрібно розмістити більше фішок, ніж є в запасі, просто розмістіть усі доступні фішки.*

Примітка. *У режимі «Виживання в Зоні» всі 8 фішок бандитів (3 бандити з гвинтівками, 3 бандити з дробовиками та 2 бандити з кулеметами) уважають однаковими фішками для карти «Бандит».*

Примітка. *Інколи через розіграш певних ефектів, як-от ефектів з карт подій, підготування чи параграфів, на мапі може з'явитися новий тип ворога. Наприклад, в ефекті може буде вказано, що ви витягаєте нову карту ворога, розміщуєте додаткові фішки тощо. У такому разі дотримуйтеся таких правил:*

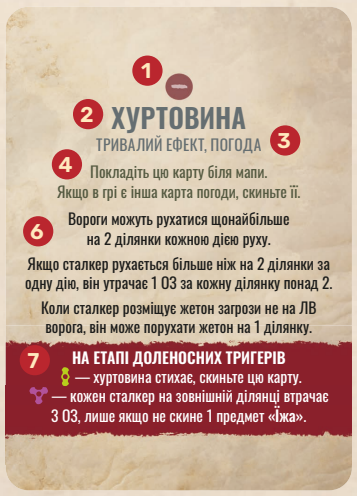
- *Мутанти завжди союзники іншим мутантам і ворожі до людей (і навпаки).*
- *Якщо потрібний жетон команди для ворогів недоступний, не кладіть ніякого жетона команди на нову карту ворога (відповідно, карти активації ворогів рідше активуватимуть цих ворогів).*

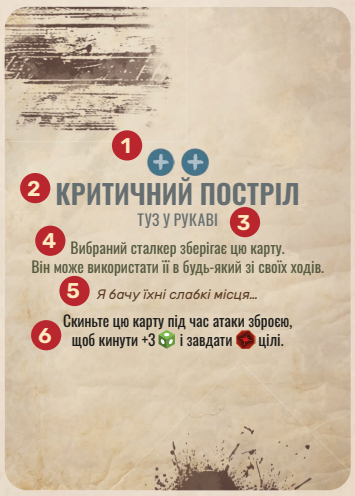
ЕТАП 6 ПОКЛАДІТЬ ЖЕТОНИ ЗДОБИЧІ

Покладіть 2 випадкових на кожну позначку за схемою підготування мапи.

Примітка. *Кількість для розміщення різниться для сценаріїв, але найчастіше ви розміщуватимете по 2 жетони на кожну позначку. Указівки щодо цього є на етапі 6 підготування сценарію.*

ЕТАП 7 ПІДГОТУЙТЕ КОЛОДУ ПОДІЙ


1
2 ХУРТОВИНА
ТРИВАЛИЙ ЕФЕКТ, ПОГОДА 3
4 Покладіть цю карту біля мапи.
Якщо в грі є інша карта погоди, скиньте її.
6 Вороги можуть рухатися щонайбільше на 2 ділянки кожною дією руху.
Якщо сталкер рухається більше ніж на 2 ділянки за одну дію, він утрачає 1 ОЗ за кожну ділянку понад 2.
Коли сталкер розміщує жетон загрози не на ЛВ ворога, він може порухати жетон на 1 ділянку.
7 НА ЕТАПІ ДОЛЕНОСНИХ ТРИГЕРІВ
— хуртовина стихає, скиньте цю карту.
— кожен сталкер на зовнішній ділянці втрачає 3 ОЗ, лише якщо не скине 1 предмет «Їжа».


1
2 КРИТИЧНИЙ ПОСТРІЛ
ТУЗ У РУКАВІ 3
4 Вибраний сталкер зберігає цю карту.
Він може використати її в будь-який зі своїх ходів.
5 Я бачу їхні слабкі місця...
6 Скиньте цю карту під час атаки зброєю, щоб кинути +3 і завдати цілі.

1. **Модифікатор балів.** Збільшує чи зменшує кількість балів за сценарій.
2. **Назва.**
3. **Мітки.** Визначають тип ефектів на картах подій.

4. **Підготування.** Додаткові вказівки з підготування.
5. **Історія.**
6. **Правила.** Ефекти жетонів, додаткові дії тощо.
7. **Доленосні тригери.** Ефекти, які розігрують на етапі доленосних тригерів.

Витягніть потрібну кількість карт подій з колоди подій «Виживання в зоні» і перетасуйте їх, не дивлячись. Це ваша колода подій на гру.

Кількість карт подій відповідає кількості раундів у грі.

Потрібна кількість карт подій зазначена на етапі 7 підготування сценарію.

Примітка. *У режимі «Виживання в Зоні» є кілька типів карт подій, кожен з яких розігрують по-своєму (опис ефектів завжди є на картах). Деякі карти подій будуть активні протягом тривалого часу або навіть протягом усієї партії, деякі — лише в 1 раунді, деякі мають негайний ефект і скидаються після розіграшу, а деякі зберігаються в сталкерів і мають одноразовий ефект.*

ЕТАП 8 ВИБЕРІТЬ СТАЛКЕРІВ І СПОРЯДЖЕННЯ

Виберіть або навмання витягніть сталкерів і підготуйте їхні планшети як перед будь-якою місією в режимі кампанії.

Тоді придбайте спорядження (зброю, магазини, костюми, модифікації, артефакти, предмети) за доступні на сценарій кошти.

Доступні для всієї групи кошти зазначено на етапі 8 підготування сценарію.

Примітка. *У режимі «Виживання в Зоні» будь-який магазин коштує 300 ₸, а спорядження можна купити за його ціну в ₸.*

ЕТАП 9 РОЗМІСТІТЬ СТАЛКЕРІВ НА МАПІ

Розмістіть мініатюри сталкерів на позначки за схемою підготування мапи.

Ви не завжди починаєте зі стартових ділянок. Інколи сталкерів потрібно розмістити в центрі мапи, інколи — на специфічних ділянках тощо. Стартові ділянки для сталкерів зазначені на етапі 9 підготування сценарію.

Примітка. *Стартові ділянки для сталкерів у певних сценаріях називають точками входу (деякі карти й параграфи можуть посилатися на цю назву).*

І це все: підготування до гри завершено. Тепер ви готові грати!

КІНЕЦЬ ГРИ: ПЕРЕМОГА Й ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Коли ви витягуєте останню карту з колоди подій, починається останній раунд гри (лише якщо нові карти не буде додано в колоду подій через ефекти параграфів, карт подій тощо). Після останнього раунду гра завершується.

Тоді, якщо виконано основні цілі сценарію та вимоги карт з міткою «Завдання», що лежать горілиць біля мапи (якщо такі є), гра завершується перемогою сталкерів.

Однак, якщо не виконано основні цілі сценарію та/або вимоги карт з міткою «Завдання», що лежать горілиць біля мапи, гра завершується поразкою сталкерів.

Примітка. *Деякі сценарії можуть завершитися перемогою раніше, ніж вичерпається колода подій. Точні умови перемоги зазначено в кожному сценарії.*

ПІДРАХУНОК БАЛІВ ПІСЛЯ ПЕРЕМОГИ

За бажанням після успішного проходження сценарію можна визначити переможні бали:

- Здобудьте 20 балів за перемогу в сценарії.
- Додайте 1 бал за кожен символ ⊖ на картах підготування, подій і персонажів (розташовані над назвою карти), що були в грі, разом зі скинутими картами й картами, що лишилися в колоді подій.
- Відніміть 1 бал за кожен символ ⊕ на картах підготування, подій і персонажів, що були в грі, разом зі скинутими картами й картами, що лишилися в колоді подій.

У підсумку ви отримаєте фінальні переможні бали, які можна порівнювати з балами інших гравців або балами з попередніх ігор.

Примітка. *Щоб було зручніше підраховувати переможні бали, скидайте карти підготування, подій і персонажів в одне місце, щоб їх можна було швидко знайти наприкінці гри.*

ДОДАТКОВА ІНФОРМАЦІЯ

ЗОЛОТІ ПРАВИЛА РЕЖИМУ «ВИЖИВАННЯ В ЗОНІ»

Компоненти, які пов'язані з певними місіями кампанії і які не додаються до основних колод, недоступні в режимі «Виживання в Зоні». Наприклад, якщо під час місії ви знайшли крутий артефакт, але гра не каже, що його карту можна додати до колоди артефактів, то цей артефакт не можна використовувати в режимі «Виживання в Зоні».

Якщо ви мусите розмістити певний жетон, але його немає в запасі, бо, наприклад, він уже на мапі, не розміщуйте цей жетон.

Примітка. *Якщо карта зобов'язує розмістити жетон «Цей ворог» на ворога, а в запасі цього жетона немає, бо він уже на ворогові, не розміщуйте цей жетон. Решта тексту на карті все ще дійсна й застосовується до ворога з жетоном «Цей ворог».*

Нагадування. *Внутрішні ділянки — це ділянки кімнат. Зовнішні ділянки — ділянки, які не належать до кімнат.*

ГРА В РЕЖИМІ «ВИЖИВАННЯ В ЗОНІ» ПІД ЧАС ПРОХОДЖЕННЯ КАМПАНІЇ

Якщо ви проходите кампанію S.T.A.L.K.E.R., але хочете зіграти сценарій у режимі «Виживання в Зоні», запишіть уміст вашого схрону. Так буде простіше відновити ваш реманент і продовжити кампанію після проходження сценарію в режимі «Виживання в Зоні».

Проходження сценарію та компоненти з режиму «Виживання в Зоні» не впливають на проходження кампанії.

ВИЖИВАННЯ В ЗОНІ
СЦЕНАРІЇ

1] ЛІКВІДАЦІЯ

У цьому сценарії все просто: ми або вони. Нам потрібно знищити ворогів раніше, ніж вони знищать нас. Хай скільки часу це забере.

ТИП СЦЕНАРІЮ: полювання.

(ЕТАП 1) ПІДГОТУЙТЕ МАПУ.

(ЕТАП 2) ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ СПЕЦІАЛЬНІ КАРТИ Й ЖЕТОНИ.

- У цьому сценарії спеціальні карти чи жетони не потрібні.

(ЕТАП 3) ВИТЯГНІТЬ І РОЗМІСТІТЬ 4 КАРТИ ПІДГОТУВАННЯ РАЗОМ З ЇХНІМИ ЖЕТОНАМИ.

(ЕТАП 4) РОЗМІСТІТЬ АНОМАЛІЇ.

(ЕТАП 5) ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ ВОРОГІВ І ЖЕТОНИ НЕВІДОМОГО ВОРОГА.

- Сформуйте три стоси по чотири випадкових ? у кожному й розмістіть їх на позначках ?. Зауважте, що в цьому сценарії у кожному стосі ? по 4 ?!
- Витягніть 1 карту ворога-мутанта, 1 карту ворога-мутанта і 1 карту ворога-мутанта. Тоді, залежно від , розмістіть жетони команди на кожну карту ворога й відповідну кількість фішок ворогів на позначки, починаючи з позначок «Розосередження»:
  - «Самотній сталкер»: 1 – , 1 – , 3 – .
  - 2 сталкери: 1 – , 1 – , 5 – .
  - 3 сталкери: 1 – , 2 – , 5 – .
  - 4 сталкери: 1 – , 3 – , 6 – .
- Фішка ворога починає гру на ділянці з позначкою боса.

(ЕТАП 6) ПОКЛАДІТЬ ЖЕТОНИ ЗДОБИЧІ.

- Покладіть 2 випадкових ? на кожну позначку ?.

(ЕТАП 7) ПІДГОТУЙТЕ КОЛОДУ ПОДІЙ.

- Навмання витягніть 11– карт із колоди подій «Виживання в Зоні», перетасуйте їх і покладіть біля мапи. Це ваша колода подій на гру.

(ЕТАП 8) ВИБЕРІТЬ СТАЛКЕРІВ І СПОРЯДЖЕННЯ.

- У цьому сценарії ваша група має 12 000 на придбання спорядження.

(ЕТАП 9) РОЗМІСТІТЬ СТАЛКЕРІВ НА МАПІ.

- Розмістіть сталкерів на будь-яких ділянках у межах відстані 1 від позначки центру. Зверніть увагу, що в цьому сценарії сталкери починають гру НЕ на стартовій ділянці!

ОСНОВНА ЦІЛЬ СЦЕНАРІЮ

- **Ви програєте,** якщо хоча б 1 фішка ворога лишиться на мапі після останнього раунду.
- **Ви негайно перемагаєте,** коли на мапі не лишається фішок ворогів (неважливо, чи будуть на цей момент на мапі жетони ?).

2] РОЗВІДКА БОЄМ

У цьому сценарії вам потрібно знищити всіх мутантів, що ховаються в лігвах. Як це зробити — скрадаючись чи заливаючи ворогів свинцем, — вибір за вами.

ТИП СЦЕНАРІЮ: полювання.

(ЕТАП 1) ПІДГОТУЙТЕ МАПУ.

(ЕТАП 2) ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ СПЕЦІАЛЬНІ КАРТИ Й ЖЕТОНИ.

- Знайдіть у спеціальній колоді карту «ПРИХОВАНА ЗАГРОЗА» й покладіть її біля мапи.

(ЕТАП 3) ВИТЯГНІТЬ І РОЗМІСТІТЬ 4 КАРТИ ПІДГОТУВАННЯ РАЗОМ З ЇХНІМИ ЖЕТОНАМИ.

(ЕТАП 4) РОЗМІСТІТЬ АНОМАЛІЇ.

(ЕТАП 5) ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ ВОРОГІВ І ЖЕТОНИ НЕВІДОМОГО ВОРОГА.

- Розмістіть по 1 випадковому ? на кожній позначці ?, на кожній позначці для ворогів «Розосередження» та «Щільний стрій» і на кожній позначці «Точка появи». Загалом на мапі має бути 17 ?.
- Витягніть 1 карту ворога-мутанта і 1 карту ворога-мутанта. Тоді, залежно від , розмістіть жетони команди на кожну карту ворога й відповідну кількість фішок ворогів на позначки, починаючи з позначок «Розосередження»:
  - «Самотній сталкер»: 0 – , 2 – .
  - 2 сталкери: 0 – , 3 – .
  - 3 сталкери: 0 – , 4 – .
  - 4 сталкери: 0 – , 5 – + .

(ЕТАП 6) ПОКЛАДІТЬ ЖЕТОНИ ЗДОБИЧІ.

- Покладіть 2 випадкових на кожну позначку ?.

(ЕТАП 7) ПІДГОТУЙТЕ КОЛОДУ ПОДІЙ.

- Навмання витягніть 11– карт із колоди подій «Виживання в Зоні», перетасуйте їх і покладіть біля мапи. Це ваша колода подій на гру.

(ЕТАП 8) ВИБЕРІТЬ СТАЛКЕРІВ І СПОРЯДЖЕННЯ.

- У цьому сценарії ваша група має 12 000 на придбання спорядження.

(ЕТАП 9) РОЗМІСТІТЬ СТАЛКЕРІВ НА МАПІ.

- Розмістіть сталкерів на стартовій ділянці.

ОСНОВНА ЦІЛЬ СЦЕНАРІЮ

- **Ви програєте**, якщо після останнього раунду умови перемоги з карти «ПРИХОВАНА ЗАГРОЗА» не виконані.
- **Ви негайно перемагаєте**, якщо на етапі доленосних тригерів виконуються умови перемоги з карти «ПРИХОВАНА ЗАГРОЗА».

3] ПОЛЮВАННЯ НА БОСА

У цьому сценарії у вас одні ціль: убити ватажка мутантів! Місія вважатиметься успішною, якщо вам удасться вбити боса й відступити живими. Доля решти монстрів не має значення.

ТИП СЦЕНАРІЮ: полювання.

(ЕТАП 1) ПІДГОТУЙТЕ МАПУ.

(ЕТАП 2) ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ СПЕЦІАЛЬНІ КАРТИ Й ЖЕТОНИ.

- Знайдіть у спеціальній колоді карти «ВИХІД» і «ТОЧКИ ПОЯВИ» й покладіть їх біля мапи.
- Розмістіть жетон виходу на позначці виходу.

(ЕТАП 3) ВИТЯГНІТЬ І РОЗМІСТІТЬ 4 КАРТИ ПІДГОТУВАННЯ РАЗОМ З ЇХНІМИ ЖЕТОНАМИ.

(ЕТАП 4) РОЗМІСТІТЬ АНОМАЛІЇ.

(ЕТАП 5) ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ ВОРОГІВ І ЖЕТОНИ НЕВІДОМОГО ВОРОГА.

- Сформуйте два стоси по 8 випадкових ? у кожному й розмістіть їх на будь-яких вибраних позначках ?. Зверніть увагу, що в цьому сценарії на мапі буде лише 2 стоси ? (одне позначене місце ? залишиться незайнятим).
- Витягніть 1 карту ворога-мутанта, 1 карту ворога-мутанта і 1 карту ворога-мутанта. Тоді, залежно від , розмістіть жетони команди на кожну карту ворога й відповідну кількість фішок ворогів на позначки, починаючи з позначок «Щільний стрій»:
  - «Самотній сталкер»: 1 – 1, 1 – 1, 3 – 1.
  - 2 сталкери: 1 – 1, 1 – 1, 4 – 1.
  - 3 сталкери: 1 – 1, 2 – 1, 5 – 1.
  - 4 сталкери: 1 – 1, 2 – 1, 6 – 1 + 1.
- Фішка ворога починає гру на ділянці з позначкою боса.
- Покладіть обидва жетони точки появи на карту ворога.

(ЕТАП 6) ПОКЛАДІТЬ ЖЕТОНИ ЗДОБИЧІ.

- Покладіть 2 випадкових на кожну позначку .

(ЕТАП 7) ПІДГОТУЙТЕ КОЛОДУ ПОДІЙ.

- Навмання витягніть 11– карт із колоди подій «Виживання в Зоні», перетасуйте їх і покладіть біля мапи. Це ваша колода подій на гру.

(ЕТАП 8) ВИБЕРІТЬ СТАЛКЕРІВ І СПОРЯДЖЕННЯ.

- У цьому сценарії у вашої групи є 8000 + ×1000 на придбання спорядження.

(ЕТАП 9) РОЗМІСТІТЬ СТАЛКЕРІВ НА МАПІ.

- Розмістіть сталкерів на стартовій ділянці.

ОСНОВНА ЦІЛЬ СЦЕНАРІЮ

- **Ви програєте**, якщо після останнього раунду ворога не вбито або не всі сталкери відступили через ділянку з виходом.
- **Ви негайно перемагаєте**, коли всі сталкери відступають через ділянку з виходом після вбивства ворога (завершення сценарію описане в параграфі, на який посилається дія карти «Вихід»).

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

- У цьому сценарії, коли ви розігруєте ефект карти «ТОЧКИ ПОЯВИ», розміщуйте фішки ворогів на ділянці з ворогом (якщо це неможливо, розмістіть фішки на будь-якій доступній ділянці, найближчій до ворога). Коли ворог помирає, скиньте карту «ТОЧКИ ПОЯВИ».

4] ПОЛЮВАННЯ НА ЛЮДЕЙ

У цьому сценарії ви мусите повернути вкрадені у вас речі. Знайдіть криївку злодіїв і не дайте жодному з них утекти!

ТИП СЦЕНАРІЮ: полювання.

(ЕТАП 1) ПІДГОТУЙТЕ МАПУ.

(ЕТАП 2) ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ СПЕЦІАЛЬНІ КАРТИ Й ЖЕТОНИ.

- Знайдіть у спеціальній колоді карти «ГОНИТВА» й «ТОЧКИ ПОЯВИ» та покладіть їх біля мапи.
- Розмістіть жетон вихідного тунелю на позначці центру.
- Покладіть обидва жетони точки появи на позначки точок появи.

(ЕТАП 3) ВИТЯГНІТЬ І РОЗМІСТІТЬ 4 КАРТИ ПІДГОТУВАННЯ РАЗОМ З ЇХНІМИ ЖЕТОНАМИ.

(ЕТАП 4) РОЗМІСТІТЬ АНОМАЛІЇ.

(ЕТАП 5) ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ ВОРОГІВ І ЖЕТОНИ НЕВІДОМОГО ВОРОГА.

- У цьому сценарії не розміщуйте жетони ? на мапі під час підготування.
- Витягніть 1 карту ворога-людини і 1 карту ворога-людини. Тоді, залежно від , розмістіть жетони команди на кожну карту ворога й відповідну кількість фішок ворогів на позначки, починаючи з позначок «Розосередження»:
  - «Самотній сталкер»: 1 – 2, 5 – 2
  - 2 сталкери: 2 – 2, 6 – 2
  - 3 сталкери: 3 – 2, 7 – 2 + 2
  - 4 сталкери: 4 – 2, 8 – 2 + 2
- Розіграйте частину підготування з карти «ГОНИТВА».

(ЕТАП 6) ПОКЛАДІТЬ ЖЕТОНИ ЗДОБИЧІ.

- У цьому сценарії покладіть лише по 1 випадковому на кожну позначку .

(ЕТАП 7) ПІДГОТУЙТЕ КОЛОДУ ПОДІЙ.

- Навмання витягніть 7 карт із колоди подій «Виживання в Зоні», перетасуйте їх і покладіть біля мапи. Це ваша колода подій на гру.

(ЕТАП 8) ВИБЕРІТЬ СТАЛКЕРІВ І СПОРЯДЖЕННЯ.

- У цьому сценарії ваша група має 5000 на придбання спорядження.

(ЕТАП 9) РОЗМІСТІТЬ СТАЛКЕРІВ НА МАПІ.

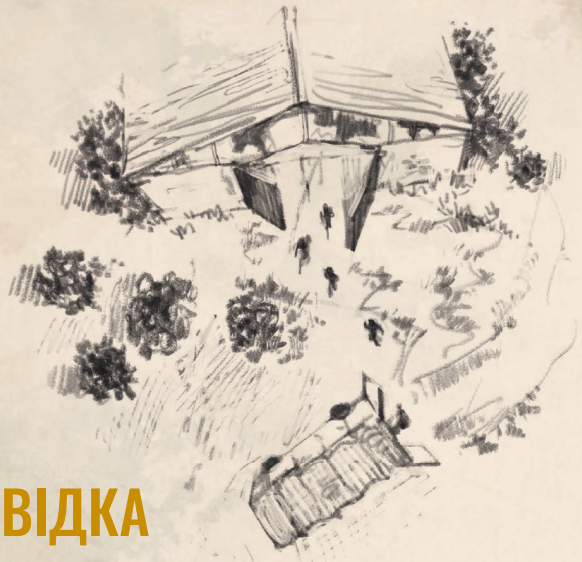
- Розмістіть сталкерів на стартовій ділянці.

ОСНОВНА ЦІЛЬ СЦЕНАРІЮ

- **Ви негайно програєте**, якщо хоча б два злодії тікають (ця умова детально описана на карті «ГОНИТВА»).
- **Ви негайно перемагаєте**, коли на мапі не лишається фішок ворогів і жоден з ворогів не втік через вихідний тунель.
- **Ви перемагаєте**, якщо після останнього раунду щонайбільше 1 ворог утік через вихідний тунель.

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

Примітка. *Якщо ворог із жетоном утечі має на етапі доленосних тригерів, він НЕ рухається.*



5] РОЗВІДКА

Основна ціль цього сценарію — розвідка. Вам потрібно ретельно дослідити місцевість і відступити. За змоги уникайте сутичок.

ТИП СЦЕНАРІЮ: збирання.

(ЕТАП 1) ПІДГОТУЙТЕ МАПУ.

(ЕТАП 2) ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ СПЕЦІАЛЬНІ КАРТИ Й ЖЕТОНИ.

- Знайдіть у спеціальній колоді карти «ВИХІД» і «ТОЧКИ ПОЯВИ» та покладіть їх біля мапи.
- Розмістіть жетон виходу на позначці виходу.
- Покладіть обидва жетони точки появи на позначку точки появи.

(ЕТАП 3) ВИТЯГНІТЬ І РОЗМІСТІТЬ 4 КАРТИ ПІДГОТУВАННЯ РАЗОМ З ЇХНІМИ ЖЕТОНАМИ.

- Якщо ви витягли карту «ВІДКРИТА МІСЦЕВІСТЬ», скиньте її та витягніть нову.

(ЕТАП 4) РОЗМІСТІТЬ АНОМАЛІЇ.

(ЕТАП 5) ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ ВОРОГІВ І ЖЕТОНИ НЕВІДОМОГО ВОРОГА.

- Сформуйте три стоси по 8 випадкових ? у кожному й розмістіть їх на позначки ?.
- Витягніть 1 карту ворога-людини і 1 карту ворога-людини . Тоді, залежно від , розмістіть жетони команди на кожну карту ворога й відповідну кількість фішок ворогів на позначки, починаючи з позначок «Розосередження»:
  - «Самотній сталкер»: 1 – 2, 5 – 2
  - 2 сталкери: 1 – 2, 6 – 2
  - 3 сталкери: 2 – 2, 7 – 2
  - 4 сталкери: 2 – 2, 8 – 2

(ЕТАП 6) ПОКЛАДІТЬ ЖЕТОНИ ЗДОБИЧІ.

- У цьому сценарії покладіть лише по 1 випадковому ? на кожну позначку ?. Тоді покладіть ×3? на позначки ? так, щоб жетони були розподілені максимально рівномірно.

(ЕТАП 7) ПІДГОТУЙТЕ КОЛОДУ ПОДІЙ.

- Навмання витягніть 12– карт із колоди подій «Виживання в Зоні», перетасуйте їх і покладіть біля мапи. Якщо ви граєте в соло-режимі, додайте ще 1 випадкову карту подій до колоди. Це ваша колода подій на гру.

(ЕТАП 8) ВИБЕРІТЬ СТАЛКЕРІВ І СПОРЯДЖЕННЯ.

- У цьому сценарії ваша група має 5000 ₸ на придбання спорядження.

(ЕТАП 9) РОЗМІСТІТЬ СТАЛКЕРІВ НА МАПІ.

- Розмістіть сталкерів на стартовій ділянці.

ОСНОВНА ЦІЛЬ СЦЕНАРІЮ

- **Ви програєте**, якщо після останнього раунду на мапі є хоча б один жетон ?, який лежить долілиць, або не всі сталкери відступили через ділянку з виходом.
- **Ви негайно перемагаєте**, коли всі сталкери відступили через ділянку з виходом і на мапі не лишилося жодного жетона ?, який лежить долілиць (завершення сценарію описане в параграфі, на який посилається дія на карті «Вихід»).

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

- У цьому сценарії долілиць лежать лише ті жетони ?, які було викладено під час підготування. Якщо на мапі з'являється новий жетон ?, кладіть його горілиць.

6] ЗБІР ПРИПАСІВ

У цьому сценарії вам потрібно зібрати якомога більше цінних ресурсів. Зазвичай артефакти мають найбільшу ціну. Утім, ви також можете заробити досить велику суму грошей, зібравши здобич з усієї карти. На жаль, цього разу ви починаєте майже з порожніми кишенями.

ТИП СЦЕНАРІЮ: збирання.

(ЕТАП 1) ПІДГОТУЙТЕ МАПУ.

(ЕТАП 2) ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ СПЕЦІАЛЬНІ КАРТИ Й ЖЕТОНИ.

- Знайдіть у спеціальній колоді карти «ВИХІД» і «ТОЧКИ ПОЯВИ» та покладіть їх біля мапи.
- Розмістіть жетон виходу на позначці виходу.
- Покладіть обидва жетони точки появи на позначку точки появи.

(ЕТАП 3) ВИТЯГНІТЬ І РОЗМІСТІТЬ 4 КАРТИ ПІДГОТУВАННЯ РАЗОМ З ЇХНІМИ ЖЕТОНАМИ.

- Якщо ви витягли карту «ВІДКРИТА МІСЦЕВІСТЬ», скиньте її та витягніть нову.

(ЕТАП 4) РОЗМІСТІТЬ АНОМАЛІЇ.

- Якщо ви витягли мобільну аномалію, скиньте її та витягніть нову.

(ЕТАП 5) ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ ВОРОГІВ І ЖЕТОНИ НЕВІДОМОГО ВОРОГА.

- Сформуйте 3 стоси по 8 випадкових ? у кожному й розмістіть їх на позначки ?.
- Витягніть 1 карту ворога-мутанта , 1 карту ворога-мутанта та 1 карту ворога-мутанта . Тоді, залежно від , розмістіть жетони команди на кожну карту ворога й відповідну кількість фішок ворогів на позначки, починаючи з позначок «Розосередження»:
  - «Самотній сталкер»: 1 – 1, 1 – 1, 2 – 1
  - 2 сталкери: 1 – 1, 1 – 1, 3 – 1
  - 3 сталкери: 1 – 1, 2 – 1, 4 – 1+1
  - 4 сталкери: 1 – 1, 2 – 1, 5 – 1+1
- Фішка ворога починає гру на ділянці з позначкою боса.

(ЕТАП 6) ПОКЛАДІТЬ ЖЕТОНИ ЗДОБИЧІ.

- У цьому сценарії покладіть 3 (замість 2) випадкових ? на кожну позначку ?.

(ЕТАП 7) ПІДГОТУЙТЕ КОЛОДУ ПОДІЙ.

- Навмання витягніть 10 карт із колоди подій «Виживання в Зоні», перетасуйте їх і покладіть біля мапи. Це ваша колода подій на гру.

(ЕТАП 8) ВИБЕРІТЬ СТАЛКЕРІВ І СПОРЯДЖЕННЯ.

- У цьому сценарії ваша група має 5000 ₸ на придбання спорядження.

(ЕТАП 9) РОЗМІСТІТЬ СТАЛКЕРІВ НА МАПІ.

- Розмістіть сталкерів на будь-яких ділянках у межах відстані 1 від позначки центру. Зверніть увагу, що в цьому сценарії сталкери починають гру НЕ на стартовій ділянці!

ОСНОВНА ЦІЛЬ СЦЕНАРІЮ

- **Ви програєте**, якщо після останнього раунду у вас немає ременанту загальною вартістю 12 000 ₸ + ×3000 ₸ (до ременанту також належать залишки стартового спорядження).
- **Ви негайно перемагаєте**, коли всі сталкери відступили через ділянку з виходом, зібравши ременант загальною вартістю 12 000 ₸ + ×3000 ₸ (до ременанту також належать залишки стартового спорядження). Завершення сценарію описане в параграфі, на який посилається дія на карті «Вихід».
- **Ви перемагаєте**, якщо після останнього раунду маєте ременант загальною вартістю 12 000 ₸ + ×3000 ₸ (до ременанту також належать залишки стартового спорядження). За кожну 1000 ₸ вартості понад потрібну ви отримуєте 1 переможний бал.

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

- У цьому сценарії сталкер може будь-коли скинути будь-яку річ зі спорядження без застосування її ефектів і покласти її в окремий стос. Вартість речі враховуватиметься під час підрахунку загальної вартості ременанту.

7] СЕКРЕТНА МІСІЯ

У цьому сценарії вам потрібно проникнути на добре захищений об'єкт, пробитися через броньовані ворота, викрасти секретні документи й утекти. Скрадатися чи битися — вибір за вами.

ТИП СЦЕНАРІЮ: місія.

(ЕТАП 1) ПІДГОТУЙТЕ МАПУ.

(ЕТАП 2) ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ СПЕЦІАЛЬНІ КАРТИ Й ЖЕТОНИ.

- Розмістіть жетон секретних документів на позначці центру.
- Знайдіть у спеціальній колоді карти «БРОНЬОВАНІ ВОРОТА», «ВИХІД», «ТОЧКИ ПОЯВИ», «ЗАЙНЯТІСТЬ» і покладіть їх біля мапи.
- Розмістіть жетон броньованих воріт на вибраних дверях у кімнату з позначкою центру.
- Якщо в цій кімнаті є вікна чи інші двері, покладіть на них по жетону уламків. Тоді покладіть на кожен жетон уламків 1■ на позначення того, що вікна й двері під жетонами уламків із ■ НЕМОЖЛИВО відкрити. Так у кімнату можна буде потрапити тільки через броньовані ворота, лише якщо ви не зробите отвір у стіні кімнати.
- Розмістіть жетон виходу на позначці виходу.
- Покладіть обидва жетони точки появи на позначки точок появи.
- Покладіть жетон зайнятості на вибрану ділянку кімнати з позначкою центру.

(ЕТАП 3) ВИТЯГНІТЬ І РОЗМІСТІТЬ 4 КАРТИ ПІДГОТУВАННЯ РАЗОМ З ЇХНІМИ ЖЕТОНАМИ.

- Якщо карта підготування негайно відкриває прохід у кімнату з броньованими воротами, скиньте її та витягніть нову.

(ЕТАП 4) РОЗМІСТІТЬ АНОМАЛІЇ.

(ЕТАП 5) ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ ВОРОГІВ І ЖЕТОНИ НЕВІДОМОГО ВОРОГА.

- Сформуйте 3 стоси по 8 випадкових ? у кожному й розмістіть їх на позначки ?.
- Витягніть 1 карту ворога-людини і 1 карту ворога-людини. Тоді, залежно від , розмістіть жетони команди на кожну карту ворога й відповідну кількість фішок ворогів на позначки, починаючи з позначок «Щільний стрій»:
  - — «Самотній сталкер»: 1 — 2, 4 — 2
  - — 2 сталкери: 1 — 2, 5 — 2
  - — 3 сталкери: 1 — 2, 7 — 2
  - — 4 сталкери: 1 — 2, 8 — 2+2
- Розмістіть 1 додаткову фішку ворога на жетоні зайнятості (розверніть її до броньованих воріт).

(ЕТАП 6) ПОКЛАДІТЬ ЖЕТОНИ ЗДОБИЧІ.

- Покладіть 2 випадкових ? на кожну позначку ?.

(ЕТАП 7) ПІДГОТУЙТЕ КОЛОДУ ПОДІЙ.

- Навмання витягніть 7 карт із колоди подій «Виживання в Зоні», перетасуйте їх і покладіть біля мапи. Це ваша колода подій на гру.

(ЕТАП 8) ВИБЕРІТЬ СТАЛКЕРІВ І СПОРЯДЖЕННЯ.

- У цьому сценарії ваша група має 12 000 ₹ на придбання спорядження.

(ЕТАП 9) РОЗМІСТІТЬ СТАЛКЕРІВ НА МАПІ.

- Розмістіть сталкерів на стартовій ділянці.

ОСНОВНА ЦІЛЬ СЦЕНАРІЮ

- **Ви програєте**, якщо після останнього раунду у вас немає жетона секретних документів або не всі сталкери відступили через ділянку з виходом.
- **Ви негайно перемагаєте**, коли всі сталкери відступили через ділянку з виходом і у вас є жетон секретних документів (завершення сценарію описане в параграфі, на який посилається дія на карті «Вихід»).

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

- Підібрати жетон секретних документів можна так само, як ?.
- Жетон секретних документів не займає місця в рюкзаку.

8] УТЕЧА

Цей сценарій ви починаєте без зброї, без патронів і без спорядження! Ви мусите звільнитися з полону: якось дістатися замкненої кімнати й утекти від переслідувачів через тунель.

ТИП СЦЕНАРІЮ: місія.

(ЕТАП 1) ПІДГОТУЙТЕ МАПУ.

(ЕТАП 2) ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ СПЕЦІАЛЬНІ КАРТИ Й ЖЕТОНИ.

- Знайдіть у спеціальній колоді карти «ЗАМКНЕНІ ДВЕРІ», «ВИХІД», «ТОЧКИ ПОЯВИ», «ЗАЙНЯТІСТЬ» і покладіть їх біля мапи.
- Розмістіть жетон виходу на позначці центру. Зауважте, що в цьому сценарії жетон виходу кладуть НЕ на позначку виходу!
- Розмістіть жетон замкнених дверей на будь-які двері в кімнату з позначкою центру.
- Якщо в цій кімнаті є вікна чи інші двері, покладіть на них по жетону уламків. Тоді покладіть на кожен жетон уламків 1■ на позначення того, що вікна й двері під жетонами уламків із ■ НЕМОЖЛИВО відкрити. Так у кімнату можна буде потрапити тільки через замкнені двері, лише якщо ви не зробите отвір у стіні кімнати.
- Покладіть обидва жетони точки появи на позначки точок появи.
- Покладіть жетон зайнятості на вибрану ділянку кімнати з позначкою центру.

(ЕТАП 3) ВИТЯГНІТЬ І РОЗМІСТІТЬ 4 КАРТИ ПІДГОТУВАННЯ РАЗОМ З ЇХНІМИ ЖЕТОНАМИ.

- У цьому сценарії, якщо під час підготування ви витягли карту з міткою «Завдання», скиньте її та витягніть іншу.

(ЕТАП 4) РОЗМІСТІТЬ АНОМАЛІЇ.

(ЕТАП 5) ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ ВОРОГІВ І ЖЕТОНИ НЕВІДОМОГО ВОРОГА.

- Сформуйте 3 стоси по 8 випадкових ? у кожному й розмістіть їх на позначки ?.
- Витягніть 1 карту ворога-людини і 1 карту ворога-людини. Тоді, залежно від , розмістіть жетони команди на кожну карту ворога й відповідну кількість фішок ворогів на позначки, починаючи з позначок «Щільний стрій»:
  - — «Самотній сталкер»: 1 — 2, 4 — 2
  - — 2 сталкери: 1 — 2, 5 — 2
  - — 3 сталкери: 1 — 2, 7 — 2
  - — 4 сталкери: 1 — 2, 8 — 2+2
- Розмістіть 1 додаткову фішку ворога на жетоні зайнятості (розверніть її до замкнених дверей).

(ЕТАП 6) ПОКЛАДІТЬ ЖЕТОНИ ЗДОБИЧІ.

- Покладіть 2 випадкових ? на кожну позначку ?.

(ЕТАП 7) ПІДГОТУЙТЕ КОЛОДУ ПОДІЙ.

- Навмання витягніть 11– карт із колоди подій «Виживання в Зоні», перетасуйте їх і покладіть біля мапи. Це ваша колода подій на гру.

(ЕТАП 8) ВИБЕРІТЬ СТАЛКЕРІВ І СПОРЯДЖЕННЯ.

- У цьому сценарії у вас немає можливості придбати спорядження під час підготування. Ви починаєте гру лише зі шкіряною курткою і ножем (дає змогу виконувати базову дію). Вам потрібно якнайшвидше знайти якусь зброю та спорядження!

(ЕТАП 9) РОЗМІСТІТЬ СТАЛКЕРІВ НА МАПІ.

- Розмістіть сталкерів на стартовій ділянці.

ОСНОВНА ЦІЛЬ СЦЕНАРІЮ

- **Ви програєте**, якщо після останнього раунду не всі сталкери відступили через ділянку з виходом.
- **Ви негайно перемагаєте**, коли всі сталкери відступили через ділянку з виходом (завершення сценарію описане в параграфі, на який посилається дія на карті «Вихід»).

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

- У цьому сценарії, коли вбиті вороги-люди залишають жетон ?, кладіть 1■ на цей жетон. Підібравши ? із ■, на додачу до нагороди жетона ви навмання витягуєте 1 карту зброї (зброя повністю заряджена).
- У цьому сценарії ви не можете виконувати дію з карти «Вихід», якщо в межах відстані 1 від жетона виходу є ворог. Для нагадування про це покладіть ■ на жетон виходу.

9] ЛОБОВА АТАКА

У цьому сценарії вам потрібно пережити певну кількість раундів, відбиваючись від хвиль ворогів з півночі. Також ви мусите захистити цінну радіолокаційну антену, на яку націлилися вороги.

ТИП СЦЕНАРІЮ: захист.

(ЕТАП 1) ПІДГОТУЙТЕ МАПУ.

(ЕТАП 2) ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ СПЕЦІАЛЬНІ КАРТИ Й ЖЕТОНИ.

- Знайдіть у спеціальній колоді карти «УСТАНОВКА» й «ТОЧКИ ПОЯВИ» та покладіть їх біля мапи.
- Розмістіть жетон установки на позначці центру. Щоб не забути, що вороги вважають установку важливою ціллю, покладіть на її жетон жетон високого рівня загрози із запасу жетонів для режиму «Виживання в Зоні».
- ***Примітка.*** *Рух ворогів, спричинений картою «Установка», не є активацією, тому вороги з можуть нормально виконувати цей рух.*
- Покладіть по жетону точки появи на дві вибрані ділянки з позначками верхньої межі мапи. Зверніть увагу, що в цьому сценарії точки появи кладуть НЕ на вказані позначки точок появи!

(ЕТАП 3) ВИТЯГНІТЬ І РОЗМІСТІТЬ 4 КАРТИ ПІДГОТУВАННЯ РАЗОМ З ЇХНІМИ ЖЕТОНАМИ.

- Якщо на перших трьох витягнутих картах підготування не буде мітки «Завдання», то витягуйте карти, доки не знайдете карту з міткою «Завдання» (крім того, мітки на цій карті також не мають збігатися з мітками раніше відібраних карт). Це буде ваша четверта карта підготування.

(ЕТАП 4) РОЗМІСТІТЬ АНОМАЛІЇ.

(ЕТАП 5) ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ ВОРОГІВ І ЖЕТОНИ НЕВІДОМОГО ВОРОГА.

- Спершу вилучіть 3 із запасу .
- Сформуйте 3 стоси по 7 випадкових у кожному й розмістіть їх на будь-які три вибрані ділянки з позначеною рожевим верхньою межею мапи. Зверніть увагу: у цьому сценарії жетони розміщують НЕ на позначках !
- Витягніть 1 карту ворога-людини і 1 карту ворога-людини. Тоді, залежно від , розмістіть жетони команди на кожну карту ворога й відповідну кількість фішок ворогів на будь-які вибрані ділянки з верхньою межею мапи:
  - «Самотній сталкер»: 1 – 2, 4 – 2
  - 2 сталкери: 1 – 2, 5 – 2
  - 3 сталкери: 2 – 2, 6 – 2+2
  - 4 сталкери: 3 – 2, 7 – 2+2
- Перед початком сценарію всі фішки ворогів треба розвернути до центру мапи. Зверніть увагу, що в цьому сценарії фішки ворогів розміщують НЕ на позначки для ворогів на мапі!

(ЕТАП 6) ПОКЛАДІТЬ ЖЕТОНИ ЗДОБИЧІ.

- Покладіть 2 випадкових на кожну позначку .

(ЕТАП 7) ПІДГОТУЙТЕ КОЛОДУ ПОДІЙ.

- Навмання витягніть 8 карт із колоди подій «Виживання в Зоні», перетасуйте їх і покладіть біля мапи. Це ваша колода подій на гру.

(ЕТАП 8) ВИБЕРІТЬ СТАЛКЕРІВ І СПОРЯДЖЕННЯ.

- У цьому сценарії ваша група має 12 000 на придбання спорядження.

(ЕТАП 9) РОЗМІСТІТЬ СТАЛКЕРІВ НА МАПІ.

- Розмістіть сталкерів на будь-яких ділянках у межах відстані 1 від позначки центру. Зверніть увагу, що в цьому сценарії сталкери починають гру НЕ на стартовій ділянці!

ОСНОВНА ЦІЛЬ СЦЕНАРІЮ

- **Ви негайно програєте**, коли вороги знищують установку.
- **Ви негайно перемагаєте**, коли на мапі не лишається фішок ворогів і , а установка не знищена.
- **Ви перемагаєте**, якщо вам вдалося пережити останній раунд, а установку не знищено.

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

- У цьому сценарії ви ЗАВЖДИ розігруєте 1 з кожного стосу на етапі доленосних тригерів (а не лише коли результат кидка). Для нагадування покладіть 1 , що не використовується, на ПАМ'ЯТКУ З ПОСЛІДОВНОСТІ РАУНДУ В РЕЖИМІ «ВИЖИВАННЯ В ЗОНІ».

10] ОТОЧЕННЯ

У цьому сценарії вам потрібно пережити певну кількість раундів в оточенні розлючених мутантів. На щастя, ви добре підготовлені до цієї сутички. Крім того, ви мусите захистити установку дослідницького центру, тому що мутанти хочуть знищити її за будь-яку ціну.

ТИП СЦЕНАРІЮ: захист.

(ЕТАП 1) ПІДГОТУЙТЕ МАПУ.

(ЕТАП 2) ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ СПЕЦІАЛЬНІ КАРТИ Й ЖЕТОНИ.

- Знайдіть у спеціальній колоді карти «УСТАНОВКА» й «ТОЧКИ ПОЯВИ» та покладіть їх біля мапи.
- Покладіть жетон установки на будь-яку ділянку, не відрізану від решти мапи. Щоб не забути, що вороги вважають установку важливою ціллю, покладіть на її жетон жетон високого рівня загрози із запасу жетонів для режиму «Виживання в Зоні».
- ***Примітка.*** *Рух ворогів, спричинений картою «Установка», не є активацією, тому вороги з можуть нормально виконувати цей рух.*
- Покладіть обидва жетони точки появи на позначки точок появи.

(ЕТАП 3) ВИТЯГНІТЬ І РОЗМІСТІТЬ 4 КАРТИ ПІДГОТУВАННЯ РАЗОМ З ЇХНІМИ ЖЕТОНАМИ.

(ЕТАП 4) РОЗМІСТІТЬ АНОМАЛІЇ.

(ЕТАП 5) ЗНАЙДІТЬ І РОЗМІСТІТЬ ВОРОГІВ І ЖЕТОНИ НЕВІДОМОГО ВОРОГА.

- Спершу вилучіть 3 із запасу .
- Сформуйте 3 стоси по 7 випадкових у кожному й розмістіть їх на позначках .
- Витягніть 1 карту ворога-мутанта, 1 карту ворога-мутанта і 1 карту ворога-мутанта. Тоді, залежно від , розмістіть жетони команди на кожну карту ворога й відповідну кількість фішок ворогів на позначки, починаючи з позначок «Розосередження»:
  - «Самотній сталкер»: 1 – 1, 1 – 1, 3 – 1
  - 2 сталкери: 1 – 1, 1 – 1, 4 – 1
  - 3 сталкери: 1 – 1, 2 – 1, 4 – 1
  - 4 сталкери: 1 – 1, 2 – 1, 5 – 1+1
- Фішка ворога починає гру на ділянці з позначкою боса.

(ЕТАП 6) ПОКЛАДІТЬ ЖЕТОНИ ЗДОБИЧІ.

- Покладіть 2 випадкових на кожну позначку .

(ЕТАП 7) ПІДГОТУЙТЕ КОЛОДУ ПОДІЙ.

- Навмання витягніть 9 карт із колоди подій «Виживання в Зоні», перетасуйте їх і покладіть біля мапи. Це ваша колода подій на гру.

(ЕТАП 8) ВИБЕРІТЬ СТАЛКЕРІВ І СПОРЯДЖЕННЯ.

- У цьому сценарії ваша група має 25 000 на придбання спорядження.

(ЕТАП 9) РОЗМІСТІТЬ СТАЛКЕРІВ НА МАПІ.

- Розмістіть сталкерів на будь-яких ділянках у межах відстані 1 від ділянки з жетоном установки. Зверніть увагу, що в цьому сценарії сталкери починають гру НЕ на стартовій ділянці!

ОСНОВНА ЦІЛЬ СЦЕНАРІЮ

- **Ви негайно програєте**, коли вороги знищують установку.
- **Ви негайно перемагаєте**, коли на мапі не лишається фішок ворогів і , а установка не знищена.
- **Ви перемагаєте**, якщо вам вдалося пережити останній раунд, а установку не знищено.

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

- У цьому сценарії ви ЗАВЖДИ розігруєте 1 з кожного стосу на етапі доленосних тригерів (а не лише коли результат кидка). Для нагадування покладіть 1 , що не використовується, на ПАМ'ЯТКУ З ПОСЛІДОВНОСТІ РАУНДУ В РЕЖИМІ «ВИЖИВАННЯ В ЗОНІ».

ВИЖИВАННЯ В ЗОНІ
ДОДАТОК

001 *Повітря згущується. Темний вихор ударяє в ціль і відкидає її, як ганчірну ляльку.*

Рухайте ціль-ворога вздовж ЛВ вашого пострілу, доки не досягнете першої стіни, непрохідної межі або межі мапи. Ціль-ворог отримує і .

Скиньте цей предмет.

002 *У повітрі з'являється дивне світло, а стінки труби поступово стають прозорими. Дедалі більше простору постає перед вашими очима. Більше простору й більше раніше прихованих деталей.*

Можете перевернути на мапі до 5 жетонів і на бік ефекту (не розігруйте їх).

Тоді перемістіть вашого сталкера на стартову ділянку й отримайте .

003 *У підвалі розташований склад боєприпасів.*

Кожен сталкер у бункері може отримати до 2 магазинів на вибір.

004 *Щури-мутанти!*

Зазнайте 6 (можете зробити кидок захисту).

005 *З темряви доноситься зловісне гарчання. Воно настільки моторошне, що ваше волосся стає дибки.*

Виберіть одне:

◊ **Вистрілити в напрямку гарчання.** Скиньте 1, 2 або 3 зі спорядженої зброї та покладіть на вашу ділянку, тоді див. параграф **284**.

◊ **Кинути щось у напрямку гарчання.** Скиньте 1 предмет. Тоді див. параграф **133**.

◊ **Спробувати втекти.** Спершу визначте, скільки зусиль ви докладаєте: утратьте 1, 2 або 3 ОЗ. Тоді див. параграф **089**.

◊ **Зачекати.** Див. параграф **320**.

006 *Ваш лічильник Гейгера миттєво вибухає шаленим потоком різких клацань, попереджаючи про потужну радіацію в затопленій камері. Усі інстинкти закликають до обережності, адже оманливий спокій води маскує смертельну невидиму загрозу.*

Покладіть жетон радіації на мапі на кожну ділянку затопленої кімнати (за змоги).

Якщо в затопленій кімнаті є сталкер, він негайно збільшує свою дозу радіації на 6.

Знайдіть у колоді підготування карту «Мертве тіло» (за змоги) і покладіть її біля мапи.

Тоді покладіть жетон мертвого тіла на будь-яку ділянку затопленої кімнати.

009 *На полиці ви знаходите новенький костюм.*

Отримайте 1 костюм рівня III.

012 *Він більший, ніж ви думали! Ви блукаєте бетонним лабіринтом у цілковитій темряві. Нарешті вам вдається знайти вихід… і, здається, не лише його!*

Отримайте 1 предмет. Тоді перемістіть сталкера на будь-яку внутрішню ділянку на відстані 4+ від жетона темного проходу.

014 *Щур багато бачить і ще більше чує. Іноді він навіть ділиться плітками.*

Прочитайте текст на передньому боці верхньої карти подій. Тоді покладіть її назад.

017 *Раптовий тріск розлітається луною в повітрі, коли куля снайпера знаходить свою ціль. За мить один ворог падає на землю без жодного звуку, що свідчив би про його страждання.*

Головний сталкер вибирає 1 ворога або на будь-якій зовнішній ділянці. Цей ворог помирає.

020 *Вас охоплює раптова галюцинація, і ви розумієте, що ви — це не ви, а хтось інший. Ілюзія занурює вас у сум'яття, на мить розриваючи зв'язок з реальністю.*

Замініть вашу карту сталкера іншою, навмання витягнутою зі стосу невикористаних. Усі інші компоненти (карти спорядження, стани тощо) залишаються без змін. За бажанням можете вибрати нову мініатюру для сталкера.

Якщо будь-які з ресурсів (наприклад, патрони в зброї, ОЗ тощо) перевищують ліміти витягнутого сталкера, скиньте зайві ресурси.

023 *Невідкладна допомога тому й зветься невідкладною. У вас була можливість допомогти, але ви її проґавили. Сподівайтеся, що карма вам цього не пригадає.*

Скиньте карту «Прохання про допомогу».

025 *Справу зроблено. Це було легко.*

Скиньте фішку ворога з жетоном цілі.

Тоді перемістіть фішку пані Гриф на будь-яку ділянку в межах відстані 1 від убитого ворога-цілі, яка не лежить на ЛВ ворогів. Якщо це неможливо, вилучіть пані Гриф із гри.

028 *Нарешті двигун, гучно кашлянувши, заводиться.*

Покладіть свій на вашу ділянку.

Рухайте жетон техніки вперед, доки не досягнете першої стіни, непрохідної межі або межі мапи. Тоді перестаньте рухати жетон.

Якщо на шляху жетона були фігурки, розіграйте такі ефекти:

Сталкери: рухаються на найменшу потрібну кількість ділянок убік зі шляху та:

- Отримують і .

АБО

- Зазнають 12 (можна зробити кидок захисту).

Вороги: рухаються на найменшу потрібну кількість ділянок убік зі шляху, отримують і зазнають важкого поранення.

030 *Звук стає менш пронизливим, і оглушувач стихає.*

Скиньте з усіх сталкерів і ворогів у межах відстані 4 від оглушувача.

Тоді покладіть жетон на карту «Оглушувач»: він зламаний, і перш ніж знову скористатися ним, його треба полагодити.

032 *Лють робить обличчя злама майже людським. Попри деформовані кінцівки згорблена фігура рухається напрочуд швидко. Вона спритно хапає вас і сильно стискає.*

Якщо кілька сталкерів відповідають умовам цього параграфа, виберіть одного з них.

Перемістіть вашого сталкера на ділянку зі зламом.

Можете спробувати звільнитися: киньте 1. До кидка можна додати до 2 , втративши 2 ОЗ за кожен доданий . Якщо ви викинули щонайменше 3★, то вам вдається звільнитися. Інакше ви втрачаєте 8 ОЗ, скидаєте і отримуєте .

034 *Деякі малоцінні документи й…*

Отримайте 10 000 . Скиньте карту «Сейф» і її жетон.

036 *Це був сталкер. Один із нас…*

Отримайте 1 унікальну здобич, 2 артефакти й 1 костюм. Скиньте карту «Мертве тіло» та її жетон.

038 *Ви не певні, чи гарна це ідея. Вантажівка майже світиться від радіації.*

Киньте :

- — отримайте 1 предмет (якщо це перший за гру обшук радіоактивної вантажівки, отримайте натомість 1 унікальну здобич).
- — додайте 1 до спорядженої зброї (патронів не може бути більше за максимальну ємність зброї).
- , — отримайте 1 .

040 *Страшний ворог дико реве й несеться на вас, набираючи швидкість із кожним важким кроком.*

Ворог рухається на відстань до до найближчого сталкера.

Цей рух не можна перервати, лише якщо на відстані 1 від немає сталкера.

Якщо на відстані 1 від є будь-який сталкер, ворог розвертається до нього й рухається вперед на відстань до (цей рух не можна перервати). Рухайте цього сталкера разом із : вони мають завершити рух на одній ділянці. Під час цього руху кидайте кубик активації аномалії лише раз для кожної аномалії (оскільки ворог тягне за собою сталкера), але ефект активації аномалії застосовуйте і до ворога, і до сталкера.

Після руху сталкер збільшує свою дозу радіації на найвище значення радіації з пройдених ділянок.

Тоді сталкер утрачає всі ОЗ (якщо через цей ефект його ОЗ стають рівними 0, він отримує критичне поранення).

042 *Обережно відкривши скриню, ви знаходите кілька корисних предметів.*

Скиньте будь-яку кількість . Тоді скиньте жетон скрині й киньте :

- — див. параграф **121**.
- — див. параграф **099**.
- — зазнайте 10 (можете зробити кидок захисту). Під час кидка захисту можете кинути стільки додаткових , скільки ви скинули перед кидком . Отримайте 1 артефакт, 1 зброю, 1 предмет і 2000 .
- — зазнайте 10 (можете зробити кидок захисту). Під час кидка захисту можете кинути стільки додаткових , скільки ви скинули перед кидком . Отримайте 1 артефакт, 2 предмети й 1000 .

044 *Фух! Вам вдалося втекти! Вороги залишилися далеко позаду. Нарешті ви в безпеці.*

Перевірте, чи виконані всі умови перемоги для сценарію. Якщо так, ви перемагаєте. Якщо ні, програєте.

047 *Не пощастило! Доля наздогнала Гогу, і він не витримав її удару.*

Тоді приберіть фішку Гоги з гри.

050 *Повітря починає пульсувати й іскритися. Дивний мерехтливий об'єкт пропливає перед вашими очима, трохи коливаючись.*

Виберіть одне:

◊ **Взяти об'єкт.** Див. параграф **141**.

◊ **Не чіпати об'єкт.** Див. параграф **176**.

052 *Ви обшукуєте майстерню, сподіваючись знайти щось корисне.*

Киньте :

- — див. параграф **224**.
- — отримайте 1 модифікацію. Покладіть на карту «Майстерня» жетон . Ви більше не можете виконувати дію «Обшукати».
- — отримайте 1 предмет.
- — отримайте 2 .

054 *Скриня відчиняється з ледь чутним металевим скрипом.*

Скиньте цей жетон скрині та , тоді киньте :

- — див. параграф **244**.
- — див. параграф **077**.
- — див. параграф **252**.
- — див. параграф **234**.

056 *Що… що це таке?*

Скиньте карту «Мертве тіло» та її жетон, тоді киньте :

- — див. параграф **162**.
- — див. параграф **186**.
- — див. параграф **127**.
- — див. параграф **266**.

058 *Ви пірнаєте в смердючу чорну воду…*

Киньте :

- — ви знайшли щось унікальне! Покладіть на цю карту, тоді див. параграф **207**.
- — ви знайшли щось цікаве! Покладіть на цю карту, тоді див. параграф **080**.
- , — ви нічого не знаходите. Поки що.

Під час цієї дії можете втратити 3 ОЗ (скільки хочете разів), щоб перекинути .

060 *Ви певний час блукаєте темними коридорами. Раптом ви чуєте хрускіт скла. Але запізно. Ви відчуваєте різкий удар по потилиці, і темряви стає ще більше… Отямившись, ви чуєте кроки, що віддаляються від вас.*

Скиньте все спорядження, окрім спорядженої зброї та костюма (установлені модифікації теж скидаються).

Тоді отримайте .

062 *«Дякую за допомогу. Зрештою сталкери мають триматися разом. Ще побачимося!» І ви залишаєтеся ні з чим.*

Скиньте карту «Прохання про допомогу».

064 *Ви підводитеся, озираєтеся й намагаєтеся позбутися заціпеніння. Що це було?*

Покладіть на вашу ділянку.

Отримайте 1 артефакт.

Відновіть 6 ОЗ і отримайте .

066 *Це було гучно! Одна з мін чомусь підірвалася!*

Якщо на мапі є кілька мін Гоги, виберіть одну.

Для кожної фігурки та компоненту на ділянці з жетоном міни розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 10 (можна зробити кидок захисту).

Вороги: зазнають важкого поранення.

Інші цілі: уважайте ефект атакою з властивістю «Ударна хвиля».

Покладіть 1 жетон отвору на будь-яку стіну ділянки (якщо така є). Жетони отвору уважаються дверми. Після розіграшу вибуху скиньте жетон міни.

067 *Потужний вибух стрясає повітря.*

Покладіть ваш на ділянку з жетоном пластикової вибухівки.

Для кожної фігурки на тій ділянці розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 12 (можна зробити кидок захисту).

Вороги: зазнають важкого поранення.

Для всіх фігурок на відстані 1 розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 8 (можна зробити кидок захисту).

Вороги: зазнають легкого поранення.

Якщо на межі ділянки з жетоном пластикової вибухівки є стіна, покладіть на неї 1 жетон отвору. Жетони отвору уважаються дверми.

Скиньте карту «Пластикова вибухівка» та її жетон.

Тепер розіграйте верхню карту подій як зазвичай.

069 *Цьому брудному лабіринту з труб і кабелів немає кінця. Нарешті ви досягли поверхні… Але чи там ви опинилися, де хотіли?*

Перемістіть сталкера на ділянку з жетоном люка, найближчим до фішки аномалії.

071 *Після прямого влучання гелікоптер миттєво перетворюється на вогняну кулю й падає на землю, залишивши в небі полум'яну смугу. Після удару землею розходиться хвиля вогню, а уламки розлітаються на всі боки.*

Киньте :

- — покладіть жетон уламків на будь-яку межу зовнішньої ділянки зі щонайменше 1 сталкером.
- , , — покладіть жетон уламків на межу будь-якої зовнішньої ділянки.

Знайдіть у спеціальній колоді карту «Уламки» й покладіть її біля мапи.

На ділянку, на яку ви поклали жетон уламків:

- Покладіть жетон вогню. Знайдіть у спеціальній колоді карту «Вогонь» і покладіть її біля мапи.
- Покладіть жетон унікальної здобичі (за змоги) і 6 .
- Для кожної фігурки на тій ділянці розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 16 (можна зробити кидок захисту).

Вороги: зазнають важкого поранення.

074 *Обережно просуваючись безлюдною місцевістю, ви несподівано помічаєте швидкий рух. Повз вас проносяться мутанти, моторошні обриси яких змушують ваше серце на мить зупинитися. Хоч вони й не становлять особливої загрози, але їхня раптова поява, що майже довела вас до інфаркту, вкотре доводить, що в Зоні не можна бути занадто обачним.*

Якщо кілька сталкерів відповідають умовам цього параграфа, виберіть одного з них.

Покладіть свій на вашу ділянку й активуйте найближчого ворога: витягніть карту «Високий рівень загрози» й розіграйте її етапи лише для найближчого ворога.

076 *Там є ще щось…*

Можете утратити 3 ОЗ, щоб отримати 3 артефакти.

077 *Непогано. Костюм не буде зайвим.*

Отримайте 1 костюм рівня II, 1 унікальну здобич та 1 модифікацію рівня I.

079 *Силос вибухає, і його сталеві уламки розлітаються в усі боки.*

Покладіть ваш на ділянку з жетоном силоса.

Для кожної фігурки та компоненту на відстані 1 від силоса розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 8 (можна зробити кидок захисту).

Вороги: зазнають важкого поранення.

Інші компоненти: уважайте ефект атакою з властивістю «Ударна хвиля».

Для всіх фігурок на відстані 2 від силоса розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 4 (можна зробити кидок захисту).

Вороги: зазнають легкого поранення.

Після розіграшу вибуху силоса скиньте карту «Силос» та її жетон.

080 *Над водою висить артефакт. Ви швидко хапаєте його.*

Отримайте 1 артефакт.

Якщо у вас є модифікація «Детектор», див. параграф **236**.

Інакше нічого більше не відбувається (поверніться до мапи).

082 *Ви знайшли високотехнологічний пристрій, захований між іржавим АК і напівзібраним дробовиком.*

Отримайте унікальну здобич «Прототип 13-0623» (якщо така є).

Коли на карті «Арсенал» не лишається , уважається, що ви знайшли все, що могли. Скиньте цю карту.

084 *Тиша порожньої кімнати змушує вас замислитися над тим, наскільки цей світ великий і наскільки жалюгідну його частку становить ваше життя. Наодинці серед цієї тривожної тиші ви знайомитеся із самотністю — одним з найсуворіших викликів Зони.*

Якщо кілька сталкерів відповідають умовам цього параграфа, виберіть одного з них.

Якщо ви граєте в соло-режимі, див. параграф **139**.

Якщо на мапі більше ніж 1 сталкер: *Перебування на самоті серед уламків цивілізації починає тиснути. Ви завмираєте й гукаєте своїх товаришів. Нема чого соромитися. У всіх сталкерів бувають погані дні.* Отримайте і покладіть свій на вашу ділянку.

086 *У непроглядній темряві ви втрачаєте опору й падаєте. Ударившись об землю, ви непритомнієте. Отямившись, розумієте, що якийсь покидьок, скориставшись темрявою, украв частину ваших речей.*

Перетасуйте всі свої карти спорядження в рюкзаку й навмання скиньте 2 з них.

088 *Здається, наша приманка під загрозою!*

Кожен ворог без рухається на відстань до 3 ділянок до цінного пристрою. Цей рух не можна перервати.

Тоді, якщо на ділянці із цінним пристроєм є хоча б один ворог, стається коротке замикання: скиньте карту «Цінний пристрій» і її жетон, а також будь-якого одного ворога із цієї ділянки.

089 Киньте .

Якщо ви викинули щонайменше стільки ж , скільки втратили ОЗ для втечі, то провал — див. параграф **320**.

Інакше див. параграф **242**.

091 *На щастя, Ліфтер десь поруч. У нього завжди можна затаритися речами. Думаю, я щось загубив… чи сховав?*

Кожен сталкер у межах відстані 2 від Ліфтера мусить скинути предмет на вибір.

094 *Ваш стан погіршується, а симптоми посилюються. Ви з усіх сил боретеся з болем і незручностями.*

Скиньте і втратьте 3 ОЗ.

Якщо в межах відстані 1 є інший сталкер, див. параграф **165**.

095 *Щоб його! У вас із самого початку було погане передчуття… Ви витягаєте з ями свою закривавлену руку.*

Утратьте 4 ОЗ.

097 *Невеличкий підвал виглядає так, ніби в ньому деякий час мешкала зграя мутантів. Навряд чи тут залишилося щось дуже цінне.*

Отримайте 1 унікальну здобич і 3 модифікації.

Якщо у вас є модифікація «Детектор», див. параграф **183**.

Інакше нічого більше не відбувається (поверніться до мапи).

099 *Відкривши скриню, ви розумієте, що це було того варте.*

Отримайте 1 унікальну здобич, 3 артефакти, 1 костюм рівня III, 3 предмети й 3000 .

101 *Я приберіг цей костюм. Можливо, ми зможемо домовитися.*

Можете скинути спорядженний костюм і отримати випадковий костюм такого ж або вищого рівня.

Тоді скиньте карту «Прохання про допомогу».

103 *На мить у повітрі з'являються дивні обриси полтергейста. Потім знову з'являється куля блискавки, і всі незакріплені предмети летять до вас.*

Якщо кілька сталкерів відповідають умовам цього параграфа, виберіть одного з них.

Порухайте всі на 2 ділянки до вас. Зазнайте 2 + 2 за кожен у межах відстані 2 від вас (можете зробити кидок захисту).

Тоді полтергейст намагається сховатися: розмістіть його на вибраній ділянці на відстані 4+ від вас.

104 *Вам щастить. Дивне гарчання поступово віддаляється…*

Нічого не відбувається (поверніться до мапи).

106 *Потужний розряд з машини стрибає в далечінь. Чути, як він у щось вдаряється.*

Скиньте 1 вибрану фішку аномалії з мапи й перемістіть вашого сталкера на ділянку, з якої прибрали фішку.

Якщо на мапі немає фішок аномалій, скиньте карту «Дивний пристрій» і її жетон (не рухайте свого сталкера).

109 *Під супровід скигління двигуна машина повільно повертається, здіймаючи хмари диму.*

Покладіть свій на вашу ділянку.

Можете повернути жетон техніки в будь-якому напрямку (не рухайте жетон екскаватора на іншу ділянку, просто поверніть його ковшем у потрібному напрямку).

Під час повороту / руху жетон техніки не може перекривати стіни. Якщо на шляху жетона техніки трапляється стіна, перестаньте повертати жетон.

Якщо на шляху жетона техніки є фігурки, порухайте їх на 1 ділянку вбік зі шляху (уважається, що вони відстрибнули).

111 *Тут немає нічого цікавого, крім щурів-мутантів!*

Можете зазнати 8 (можете зробити кидок захисту), щоб покласти на карту завдання «Таємнича печера», якщо на ній ще немає цього жетона.

113 *Ви тягнете за важіль дивного пристрою. Лунає слабке дзижчання і…*

Киньте :

- — див. параграф **143**.
- — див. параграф **279**.
- — див. параграф **001**.
- — див. параграф **305**.

115 *Зі зруйнованого силоса витікає ріка вогню.*

Покладіть по 1 жетону вогню на ділянку із силосом і суміжні з нею ділянки. Знайдіть у спеціальній колоді карту «Вогонь» і покладіть її біля мапи (якщо вона ще не лежить там).

Скиньте карту «Силос».

116 *Напівпохований уламок продовжує нашіптувати вам: «Твій шлях добігає кінця. Іди до мене». Моторошна пісня уламка чарівними пасажами зачаровує кожного, хто потрапить у його зону дії. Ви відчуваєте, що невидима сила невблаганно тягне вас до джерела цих незвичних звуків. Але раптово щось змінилося…*

Кожен ворог, на ЛВ якого є уламок Моноліту, отримує і .

Кожен сталкер, на ЛВ якого є уламок Моноліту, може отримати і , щоб відновити 6 ОЗ.

118 *Геть від мене!*

Вибраний ворог у межах відстані 2 зазнає важкого поранення.

Тоді перемістіть Тимура на будь-яку ділянку на відстані 2+ від ворогів і сталкерів. Якщо це неможливо, вилучіть Тимура з гри.

121 *Яка приємна знахідка!*

Отримайте 1 унікальну здобич, 3 артефакти, 1 зброю рівня III, 3 магазини до неї, 1 модифікацію будь-якого рівня (яку можна встановити на витягнуту зброю) і 2000 .

123 *Ці звуки схожі на людські крики, сповнені сильного болю. У вас іде мороз по спині.*

Покладіть на ділянку з жетоном оглушувача.

Покладіть 1 на кожну суміжну ділянку.

Тоді кожен сталкер на ділянці з жетоном оглушувача отримує .

125 *Не треба було натискати ту кнопку… Що це за чудернацька машина?*

Скиньте один вибраний жетон з мапи, який розмістила карта підготування (наприклад, жетон кімнати, техніки, люка тощо).

Тоді перемістіть вашого сталкера на будь-яку ділянку мапи.

Якщо ви скинули жетон кімнати, перемістіть усі фігурки з нього на суміжні ділянки (або на найближчі до них, якщо не всі фігурки вдалося розмістити на суміжних ділянках).

127 *Судячи з костюму, це був якийсь науковець.*

Витягніть 5 предметів і отримайте всі предмети **«Медицина»**. Затасуйте решту назад у колоду предметів.

Отримайте найкращий жетон контейнера для артефакту з доступних (незалежно від характеристик костюма).

Тоді отримайте карту «Прототип 13-0623» з колоди унікальної здобичі (за змоги).

129 *Ховайся! Гранатомет!*

Для кожної фігурки на ділянці з жетоном видошукача розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 10 (можна зробити кидок захисту) і отримують .

Вороги: -1.

Для кожної фігурки в межах відстані 1 від ділянки з жетоном видошукача розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 8 (можна зробити кидок захисту) і отримують .

Вороги: зазнають важкого поранення.

Тоді скиньте жетон видошукача й і карту «Вибрана ціль».

131 *Усе, що потрібно, — це велика й важка пушка!*

Виконайте атаку такою зброєю (додайте кубики стрільби сталкера до атаки, наче під час атаки вашою зброєю):

ВЕЛИКОКАЛІБЕРНИЙ КУЛЕМЕТ
Ефективна відстань: –
Макс. відстань: 6
Патрони: 6
Черга: X■ | 6 |

Кількість уражених цілей дорівнює кількості скинутих патронів. За кожен скинутий патрон виберіть 1 окрему ціль у межах відстані зброї і на ЛВ. Застосуйте результат кидка до вибраних цілей.

132 *Не пощастило! Доля наздогнала Антона, і він не витримав її удару.*

Скиньте фішку й карту Антона.

133 *Вам щастить. Дивне гарчання поступово віддаляється…*

Нічого не відбувається (поверніться до мапи).

134 *Ворог кидається на вас і притискає до землі.*

Цей ворог виконує атаку проти сталкера на ЛВ й у межах відстані 3. Після атаки сталкер-ціль отримує .

137 *Коли ви входите до кімнати, хтось встає з лавки. Це найманка, і, якщо ви витягнете її з в'язниці, вона вам допоможе.*

Якщо жетон незнайомця доступний, покладіть його на свою ділянку, потім знайдіть у колоді персонажів карту пані Гриф і покладіть її біля мапи.

Поки пані Гриф у грі, на мапі не можуть з'являтися інші персонажі-незнайомці.

139 *Коли постійно досліджуєш Зону наодинці, поступово звикаєш справлятися з труднощами… Ви робите глибокий вдих і збираєтеся.*

Отримайте і покладіть 1■ на кожен ваш жетон ходу. Після своєї наступної дії скиньте 1■ з жетона ходу замість того, щоб переміщувати його.

140 *Бідолаха… Ще одна жертва Зони.*

Отримайте 2 предмети й 1 зброю (без патронів).

Скиньте карту «Мертве тіло» та її жетон.

141 *Отримайте 1 артефакт.*

Тоді перемістіть вашого сталкера на стартову ділянку й отримайте .

143 *Пристрій випльовує непоказну сріблясту блискучу кульку. Кулька летить по дузі й падає до ніг здивованих суперників. Спочатку нічого не відбувається. А потім починається пекло.*

Для кожної фігурки на тій ділянці розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 20 (можна зробити кидок захисту).

Вороги: цей ворог помирає.

Для всіх фігурок на відстані 1 розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 10 (можна зробити кидок захисту).

Вороги: -1.

Скиньте цей предмет.

145 *Ви обшукуєте кожну полицю й коробку на цьому запиленому складі. І, схоже, вам вдається знайти щось корисне.*

Киньте :

- — див. параграф **222**.
- — див. параграф **152**.
- — див. параграф **330**.
- — див. параграф **009**.

147 *Перед вами велика й темна печера. Ви бачите багато чорних отворів і тріщин у стінах і підлозі. І помічаєте якесь сміття та брухт у купі уламків.*

Киньте :

- — див. параграф **275**.
- — див. параграф **004**.
- — див. параграф **111**.
- — див. параграф **398**.

149 *Тут стає занадто небезпечно навіть для Щура. Він вирішує відступити й перечекати, доки ситуація не заспокоїться.*

Покладіть 2 на ділянку зі Щуром.

Тоді скиньте фішку й карту Щура з гри.

152 *Ви натрапляєте на закинутий сталкерський схрон.*

Отримайте 1 артефакт і 3 .

Якщо в колоді подій менше ніж 3 карти, див. параграф **212**.

Інакше нічого більше не відбувається (поверніться до мапи).

155 *А ну, чикі-брикі — і в дамки!*

Виберіть сталкера з найбільшою кількістю ОЗ. Покладіть жетон видошукача на його ділянку.

Після своєї першої дії цей сталкер стає жертвою полювання ворогів. Див. ефекти в параграфі **256**. Для нагадування покладіть на жетон ходу цього сталкера.

157 *Прийти сюди було помилкою! Раптом ви відчуваєте, як гострі ікла впиваються у ваше тіло. Наступної миті ви вже летите в найближчу стіну.*

Зазнайте 12 (можете зробити кидок захисту).

Тоді перемістіть вашого сталкера на будь-яку з 2 ділянок, розташованих поруч із виходами з труби.

159 Якщо ви вперше за гру намагаєтеся полагодити зброю на бронетехніці — у вас це не виходить, однак ви отримуєте 1 зброю (повністю заряджену) і 3 магазини до неї.

Інакше нічого не відбувається (поверніться до мапи).

160 *Заіржавілі осі стогнуть під тиском. Якщо докласти трохи більше зусиль, вони піддадуться.*

Кожен сталкер на ділянці кидає . На додачу кожен з них може втратити 3 ОЗ, щоб кинути додатковий .

Для кожного викинутого виберіть одне:

- порухати жетон техніки на 0–1 ділянку;
- повернути жетон техніки на 90°.

Під час повороту / руху жетон техніки не може перекривати стіни. Якщо на шляху жетона техніки трапляється стіна, перестаньте повертати жетон.

Якщо на шляху є фігурки, порухайте їх на 1 ділянку вбік зі шляху (уважається, що вони відстрибнули).

162 *Несподівано труп починає ворушитися й тягнеться до вас.*

Зазнайте 4 (можете зробити кидок захисту).

Знайдіть карту ворога «Зомбі» (за змоги) і покладіть її біля мапи (не кладіть на неї жетон команди).

Розмістіть 1 фішку зомбі на цій ділянці. Якщо в запасі немає фішок зомбі, натомість перемістіть на цю ділянку найдальшу від сталкерів фішку зомбі з мапи.

164 *Зомбі нестерпно повільно рухається у ваш бік. Але потім у його вкритих катарактою очах ви помічаєте проблиск упізнавання. Зомбі зупиняється й незграбно намагається потиснути вам руку. «Давнооо не бачиииииилися, друууууууже». Чи скористаєтеся ви цією бідолашною істотою, чи покладете край її жалюгідному існуванню?*

Якщо кілька сталкерів відповідають умовам цього параграфа, виберіть одного з них.

1 зомбі у вашій кімнаті отримує .

165 *Найімовірніше, та штука забруднена. Але мені наче стає краще.*

Увага! Прочитайте цей параграф потай від інших гравців.

Ви можете дати іншому сталкеру в межах відстані 1 карту «Хвороба» (він муситиме розіграти її). Якщо ви це зробите, відновіть 6 ОЗ.

Ви не можете обговорювати цей вибір з іншими гравцями.

166 *Пастка вибухає прямо перед вами!*

Киньте 5 і застосуйте результат до всіх фігурок на ділянках арсеналу:

Сталкери: утрачають стільки ОЗ, скільки ★ викинуто.

Вороги: уважайте ефект атакою в тулуб.

Тоді скиньте карту арсеналу й покладіть ваш і на вашу ділянку.

167 *Ви відчиняєте сталеві двері сейфа й…*

Киньте :

- — див. параграф **258**.
- — див. параграф **194**.
- — див. параграф **378**.
- — див. параграф **034**.

169 *Інколи Зона буває привітною, і шляхи ведуть туди, куди вам потрібно. Сьогодні один із таких днів. Ви безпомилково відшукуєте шлях під землею, і він виводить вас до потрібного виходу.*

Можете перемістити вашого сталкера на вибрану ділянку з люком.

171 *Ви досліджуєте місцевість, коли раптом лунає оглушливий вибух і склад боєприпасів неподалік охоплює полум'я. Земля під вами здригається, і вас огортає хмара пилу.*

Скиньте всі жетони загрози з мапи. Покладіть із запасу жетонів для режиму «Виживання в Зоні» на ділянку арсеналу чи складу боєприпасів. Скиньте цей жетон наприкінці цього раунду. Скиньте карту арсеналу / складу боєприпасів (і жетон «Ця кімната»).

Для кожної фігурки на ділянках арсеналу / складу боєприпасів розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 10 (можна зробити кидок захисту).

Вороги: зазнають важкого поранення.

Для всіх фігурок на відстані 1 від тих ділянок розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 6 (можна зробити кидок захисту).

Вороги: зазнають легкого поранення.

173 *Повітря згущується, викривляючи простір. Відбувається щось дивне… Ви дивитеся на себе з висоти, коли темрява починає поглинати вас. Зрештою ви втрачаєте свідомість.*

Додайте 1 випадкову карту подій під низ колоди подій.

Тоді перемістіть вашого сталкера на будь-яку ділянку й отримайте .

175 *Оглушувач видає дивні пронизливі звуки. Мабуть, щось пішло не так.*

Киньте :

- — див. параграф **262**.
- — див. параграф **030**.
- — див. параграф **123**.
- — див. параграф **350**.

176 *Перемістіть вашого сталкера на будь-яку зовнішню ділянку мапи й отримайте .*

178 *Гроза досягає свого апогею. Під акомпанемент несамовитого крещендо блискавка мечем розсікає повітря й цілить у когось із вас.*

Якщо на зовнішній ділянці мапи є ворог :

- *Блискавка б'є в боса:* ворог зазнає важкого поранення.

Інакше, якщо на зовнішній ділянці є головний сталкер:

- *Блискавка б'є в головного сталкера:* він утрачає 10 ОЗ.

Після цього гроза стихає. Скиньте цю карту.

179 *Клац! Ви чуєте, як спрацював механізм замка. Десь відкрився потаємний сховок…*

Отримайте 3 унікальні здобичі.

181 *Увійшовши до ледве освітленої кімнати, ви здійняли клуби пилу. Кого й за що тут утримували?*

Киньте :

- — див. параграф **390**.
- — див. параграф **232**.
- — див. параграф **137**.
- — див. параграф **295**.

183 *Знайшов! Добре мати відповідне обладнання із собою.*

Отримайте 3 артефакти.

184 *Ворог перестає стріляти й…*

Якщо кілька сталкерів відповідають умовам цього параграфа, виберіть одного з них.

Киньте :

— *зброю ворога клинить.*

Він отримує .

, — див. параграф **198**.

— див. параграф **385**.

186 *Це пастка!*

Зазнайте 4 (можете зробити кидок захисту).

Розмістіть 1 ворога на цій ділянці. Якщо в запасі немає фішок ворога , натомість перемістіть на цю ділянку найдальшу від сталкерів потрібну фішку з мапи.

188 *Чорти б побрали ці отвори в підлозі! Майже напевне в них ховається щось, що має звичку вискакувати й хапати в найнеочікуваніший момент.*

Виберіть 1 сталкера або ворога в межах відстані 1 від темного проходу й розіграйте такі ефекти:

Сталкери: *вас щось ухопило за ногу! Маєте лише мить, щоб звільнитися й урятувати своє жалюгідне життя!* Скиньте 3 (патрони) з вашої зброї АБО зазнайте 10 (можете зробити кидок захисту). Якщо ви скинули патрони, покладіть свій на вашу ділянку.

Вороги: *з отвору з'являється темна як ніч тінь і хапає бідолашну жертву. Усього за мить від них не лишається й сліду.* Скиньте цю фішку ворога.

190 *Блукаючи в темряві, ви на щось натикаєтеся. Обмацавши незрозумілий об'єкт, ви зрозуміли, що перед вами труп. Ви майже інстинктивно почали обшукувати його, сподіваючись знайти щось цінне.*

Витягніть 3 випадкових і розіграйте їх.

Якщо ви витягли із 3 , отримайте 1 унікальну здобич замість цих .

192 *Лічильник Гейгера безперервно потріскує, а маска неприємно натирає обличчя, викликаючи відчуття клаустрофобії. Ви мусите опиратися бажанню зняти маску, бо це може призвести до сильного опромінення.*

Якщо кілька сталкерів відповідають умовам цього параграфа, виберіть одного з них.

Киньте . Якщо викинули щонайменше 1 , збільште вашу дозу радіації на 12.

Можете скинути , щоб перекинути кубик.

194 *Що там так блищить? Чекай. Це те, про що я думаю?*

Отримайте 3 артефакти й 5000 .

Скиньте карту «Сейф» і її жетон.

196 *Коли ви торкаєтеся артефакту, що висить над землею, у вас паморочиться голова. Нарешті зорієнтувавшись, ви розумієте, що дивитеся на вхід у тунель.*

Перемістіть вашого сталкера на ділянку, суміжну з дверми в радіоактивний тунель (поза межами жетона тунелю).

198 *«Лови!» — ворог кидає у вас гранату!*

Виберіть одне:

◊ **Стрибнути в укриття!** Перемістіть 1 з жетонів ходу вниз як після 1 дії і порухайтеся на 1 ділянку. Тоді киньте 2 . За кожну 1 ★ утратьте 1 ОЗ.

◊ **Кинути гранату назад!** Киньте 2 . Якщо викинули щонайменше 2 : *граната вибухає у вас в руках,* ви втрачаєте всі позосталі ОЗ (якщо через цей ефект ваші ОЗ стають рівними 0, ви отримуєте критичне поранення). Якщо викинули менше ніж 2 , кожен ворог на ділянці з ворогом, який кинув гранату, стає ціллю атаки в тулуб із результатом 10 ★.

199 *Спускаючись бетонними сходами в холодну темряву, ви помічаєте, що хтось використовував це місце як звичайну схованку.*

Отримайте 2 унікальної здобичі та 3 із запасу (за змоги) і розіграйте їх.

200 *Сподіваюся, це стане вам у пригоді.*

Отримайте 1 унікальну здобич.

Тоді скиньте карту «Прохання про допомогу».

203 *Ви впевнені: ця істота остаточно мертва. Але ні: тіло встає та повертається до вас…*

Розмістіть убитого ворога на тій ділянці, де він помер. Розверніть фішку до вас.

205 *Деякі ящики позначені символом «Долгу». Здається, ви знайшли один з їхніх складів. Ви, звичайно, можете пограбувати його, та майте на увазі, що склад може бути замінований.*

Отримайте 1 унікальну здобич.

Можете витягти додаткову карту унікальної здобичі. Якщо зробили це, киньте :

Викинутий означає, що ви активували міну! Якщо ви викинули , скиньте всі витягнуті карти унікальної здобичі й див. параграф **166**.

207 *Ви помічаєте щось блискуче у воді. Один швидкий рух руками — і ви миттєво стаєте багатшими.*

Отримайте 1 унікальну здобич.

Якщо у вас є модифікація «Детектор», див. параграф **076**.

Інакше нічого більше не відбувається (поверніться до мапи).

210 *Собака пильно дивиться на вас. Його маленькі, як намистинки, очі стежать за кожним вашим рухом. Схоже, він не*

збирається нападати. Поки що.

Якщо кілька сталкерів відповідають умовам цього параграфа, виберіть одного з них.

Виберіть одне:

◊ **Апорт!** Скиньте 1 і порухайте собаку на відстань до його до вибраної ділянки в межах відстані 4 від вашого сталкера.

◊ **Ось, тримай! Диви, яка смакота!** Скиньте 1 предмет **«Їжа»** й вилучіть собаку з мапи.

212 *Я не маю звички пхати руки в усякі огидні отвори. Але за цих обставин…*

Виберіть одне:

◊ **Перевірити, чи є щось в отворі.** Див. параграф **282**.

◊ **Не ризикувати.** Нічого не відбувається (поверніться до мапи).

213 *Тунель починає обвалюватися, і вам потрібно швидко вибиратися!*

Перемістіть вашого сталкера (і решту фігурок з радіоактивного тунеля) на ділянку, суміжну з дверми до радіоактивного тунелю й поза межами жетона тунелю (або на суміжну з указаною ділянку, якщо фігурки не вміщаються). Тоді вилучіть карту «Радіоактивний тунель» і її жетон.

215 *Будете брати чи ні? Я не збираюся тут цілий день стирчати!*

Якщо на карті Калини є , ви можете придбати його. Будь-який у Калини коштує 500 ₹. Щоб купити його, скиньте карти спорядження й купонів на цю або більшу суму. Лише після придбання можна скинути і витягти 1 карту артефакту, щоб дізнатися, який артефакт ви купили.

Поторгувавши з Калиною, перемістіть її на вибрану ділянку на відстані 2+ від сталкерів.

216 *Ви впевнені, що лишали ці предмети в табірній скрині. Що ж вони тут роблять? Не важливо, зараз вони точно стануть вам у пригоді.*

Якщо це перший раз, коли ви читаєте цей параграф, покладіть 5 предметів, 2 модифікації рівня I, 1 костюм рівня II та 1 магазин кожного типу на цю ділянку. Це ваш схрон.

Можете перемістити будь-які карти спорядження й магазини між схроном і планшетом. Коли закінчите, поверніться до мапи.

218 *Світло вашого ліхтаря пронизує темряву, вихоплюючи з неї лише пил, який літає в повітрі. Ви уважно прислухаєтеся. Ці темні коридори стали домівкою для багатьох огидних створінь.*

Киньте :

- — див. параграф **169**.
- — див. параграф **286**.
- — див. параграф **069**.
- — див. параграф **254**.

220 *Різкий біль пронизує ваше тіло. Дивне гарчання поступово віддаляється від вас…*

Зазнайте 6 (можете зробити кидок захисту).

222 *Ось воно! Лежить собі в закинутій коробці на верхній полиці. Справжнє диво!*

Отримайте 1 унікальну здобич.

Більше на складі немає нічого цінного. Скиньте карту складу.

224 *У цьому хаосі з різноманітних дрібничок, витребеньок і штучок-дрючок ви знайшли скарб.*

Отримайте 1 унікальну здобич. Покладіть на карту «Майстерня» жетон . Ви більше не можете виконувати тут дію «Обшукати».

Отримайте жетон ключа. Коли сталкер із жетоном ключа переходить на ділянку з броньованими воротами чи замкненими дверми (якщо вони є), він може негайно відімкнути їх.

226 *Несподівано стінами розходяться тріщини й кілька уламків падає вниз. Кожен уламок несе в собі смерть і нагадування про невпинний занепад Зони.*

Покладіть жетон уламків на вашу ділянку. Знайдіть у спеціальній колоді карту «Уламки» й покладіть її біля мапи.

Для кожної фігурки на тій ділянці розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 10 (можна зробити кидок захисту) і отримують .

Вороги: розіграйте ефект як атаку у верхню частину тіла з карти ворога (наприклад, для бандита ціллю буде голова) з результатом 10 ★.

Тоді киньте :

Якщо — покладіть 1 жетон отвору на вибрану стіну цієї ділянки. Жетони отвору уважаються дверми.

Скиньте цю карту.

228 *Ви знаходите замкнену шафу. Усередині ви бачите повністю справний і готовий екзоскелет!*

Отримайте унікальну здобич «Екзоскелет» (за змоги).

Коли на карті «Арсенал» не лишається , уважається, що ви знайшли все, що могли. Скиньте цю карту.

230 *Не пощастило! Доля наздогнала Володю, і він не витримав її удару.*

Скиньте фішку й карту Володі.

232 *В'язень лежить на підлозі, згорнувшись клубочком. Мертвий.*

Знайдіть карту «Мертве тіло» в колоді підготування й покладіть жетон мертвого тіла на вашу ділянку (за змоги).

234 *Комплект різноманітних гранат.*

Витягніть 5 предметів і отримайте всі предмети **«Граната»**. Тоді затасуйте решту карт назад у колоду предметів.

236 *Там є ще щось…*

Можете утратити 3 ОЗ, щоб отримати 2 артефакти.

237 *На жаль, полювання не завжди завершується добре. Так сталося й цього разу. Пані Гриф прорахувалася, і це полювання стало її останнім. Віднині про неї більше ніхто нічого не чув.*

Скиньте фішку й карту пані Гриф.

239 *Під покривом ночі можна пересуватися непомітно, але є певний ризик: кожен крок може призвести до серйозних травм.*

Можете порухатися на відстань до 5 ділянок. Не переміщуйте й не розміщуйте ваш жетон загрози, лише якщо ви не закінчили рух на ЛВ ворога. Завершивши рух, киньте 1 за кожну пройдену ділянку. Якщо викинули щонайменше 1 , отримайте і втратьте 2 ОЗ за кожен викинутий .

241 *Він більший, ніж ви думали! Ви блукаєте бетонним лабіринтом у цілковитій темряві. В одній із маленьких кімнат ви знаходите сховок з важким костюмом. Схоже, це кімната для налагодження військових костюмів.*

Витягніть 3 карти костюмів. Можете отримати 1 з них, а решту затасувати в колоду костюмів.

Тоді перемістіть вашого сталкера на будь-яку внутрішню ділянку на відстані 4+ від жетона темного проходу.

Покладіть жетон на карту «Темний прохід».

242 *Фух! Вам ледве вдалося втекти! Ви не знаєте, що то було, але зустрічатися із цим не маєте жодного бажання.*

Перемістіть вашого сталкера на одну з двох ділянок, розташованих поруч із виходами з жетона труби.

244 *Ви бачите акуратно складений костюм і ще кілька різних предметів.*

Отримайте 1 костюм рівня III, 1 унікальну здобич та 1 модифікацію костюма.

246 *Він ще живий! Цей бідолаха ще дихає!*

Виберіть одне або два:

◊ **Допомогти.** Скиньте 1 предмет **«Медицина»**. Якщо зробили це, стан пораненого стабілізується.

◊ **Обікрасти.** Отримайте 3 предмети.

Тоді скиньте карту «Мертве тіло» і відповідний жетон.

249 *Схоже, Калина знайшла щось дуже цінне. Через деякий час вона зникла.*

Покладіть 2 на ділянку з Калиною. Тоді скиньте фішку й карту Калини.

252 *Зброя в ідеальному стані!*

Отримайте 1 зброю рівня III й 1 магазин до неї.

254 *Шлях вам перегороджують ґрати. І що тепер робити?*

Виберіть одне:

◊ **Спробувати виламати ґрати.** Утратьте 3 ОЗ, тоді перемістіть вашого сталкера на вибрану ділянку з люком.

◊ **Знайти обхідний шлях.** Перемістіть жетони ходу в нижнє положення на позначення того, що у вас більше немає дій у цьому раунді, тоді перемістіть вашого сталкера на вибрану ділянку з люком.

◊ **Повернути назад.** Нічого не відбувається.

256 Усі вороги-люди рухаються на відстань до до ділянки з жетоном видошукача, а тоді атакують. Якщо в когось із цих ворогів є , замість руху вони скидають .

Тоді скиньте жетон видошукача й і карту «Вибрана ціль».

258 *Як це взагалі сюди влізло?*

Отримайте 1 артефакт, 2000 ₹ і 2 предмети з колоди унікальної здобичі.

Скиньте карту «Сейф» і її жетон.

260 *Масивна кінцівка псевдогіганта здіймається в повітря й із гуркотом опускається на землю. Потужна ударна хвиля збиває вас із ніг, а зброя вислизає з ваших рук. Потрібно щось швидко придумати, бо звір уже просто перед вами.*

Якщо кілька сталкерів відповідають умовам цього параграфа, виберіть одного з них.

Отримайте . Покладіть вашу зброю в рюкзак (вона не займає в ньому місця).

261 *За певних обставин потрібно діяти швидше.*

Скиньте карту «Вогнева підтримка».

Виберіть 1 ділянку на мапі.

Для кожної фігурки на тій ділянці розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 12 (можна зробити кидок захисту).

Вороги: .

262 *Звук стає ще пронизливішим, і оглушувач починає світитися, а потім вибухає.*

Для кожної фігурки на ділянці з жетоном оглушувача й усіх суміжних із нею розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 9 (можна зробити кидок захисту).

Вороги: уважайте ефект за атаку в тулуб із результатом 9★.

Скиньте карту «Оглушувач» і її жетон.

264 Киньте :

- — див. параграф **173**.
- — див. параграф **050**.
- — див. параграф **002**.
- — див. параграф **290**.

266 *Дивно одягнений хлоп. Що він тут робив і як тут узагалі з'явився? Ніхто вже*

ніколи не дізнається. А от про що й можна дізнатися, так це про вміст його рюкзака.

Отримайте 3 унікальні здобичі.

Отримайте жетон ключа. Коли сталкер із жетоном ключа переходить на ділянку з броньованими воротами чи замкненими дверми (якщо вони є), він може негайно відімкнути їх.

268 *Ви помічаєте щось дивне всередині цієї рухливої хмари…*

Покладіть жетон унікальної здобичі (за змоги) і 3 випадкових під жетон хмари.

Відтепер, коли ви переміщуєте жетон хмари, переміщуйте й підкладені жетони.

Сталкери можуть підібрати ці жетони як зазвичай, наче вони розміщені на ділянці.

270 *Раптом лунає вибух! Схоже, Гозі сьогодні не щастить…*

Для кожної фігурки та компоненту на ділянці з Гогою розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 10 (можна зробити кидок захисту).

Вороги: зазнають важкого поранення.

Інші цілі: уважайте ефект атакою з властивістю «Ударна хвиля».

Покладіть 1 жетон отвору на будь-яку стіну ділянки (якщо така є).

Тоді приберіть фішку Гоги з гри.

271 Якщо це ворог із дальньою атакою, див. параграф **361**.

Якщо це ворог з наступом, див. параграф **134**.

273 Якщо на мапі немає жетонів мін Гоги — див. параграф **270**.

Інакше див. параграф **066**.

275 *Щось цікаве!*

Якщо на цій карті є жетон , нічого не відбувається.

Інакше отримайте 1 унікальну здобич і покладіть жетон на цю карту.

277 *Нахилившись підібрати артефакт, ви помічаєте, що під уламками є ще щось. Лічильник Гейгера тривожно тріщить.*

Можете збільшити вашу дозу радіації на 4 (з урахуванням параметра костюма «Радіація на мапі»), щоб отримати 1 унікальну здобич.

279 *Вогняний промінь влучає в ціль, і раптом все навколо спалахує полум'ям.*

Знайдіть у спеціальній колоді карту «Вогонь» і покладіть її біля мапи.

Покладіть 1 жетон вогню на цільового ворога.

Покладіть по 1 жетону вогню на ділянку-ціль і суміжні з нею ділянки.

Скиньте цей предмет.

281 *Щури! Вони вискакують із люка й намагаються вкусити вас за ноги. Принаймні це не тушкан.*

Якщо кілька сталкерів відповідають умовам цього параграфа, виберіть одного з них.

Втратьте 6 ОЗ і скиньте . Ви можете скинути 4 карти спорядження АБО 1 предмет **«Їжа»**, щоб проігнорувати цей ефект.

282 Киньте :

- — див. параграф **179**.
- — див. параграф **339**.
- — див. параграф **311**.
- — див. параграф **095**.

284 Киньте :

Якщо кількість викинутих дорівнює або перевищує кількість скинутих патронів — невдача. Див. параграф **320**.

Інакше див. параграф **133**.

286 *Клята темрява. Ви зачепилися за якийсь кривий прут, який стирчав із землі, і ледь не вивихнули ногу.*

Утратьте 3 ОЗ. Тоді перемістіть вашого сталкера на вибрану ділянку з люком.

288 *Тут щось живе! Дивна дика тварина раптово кидається на вас. У темряві ви не можете добре її розгледіти.*

Киньте :

- — див. параграф **157**.
- — див. параграф **005**.
- — див. параграф **220**.
- — див. параграф **299**.

290 Нічого не відбувається (поверніться до мапи).

292 *Дякую за твою доброту й…*

Киньте :

- — див. параграф **101**.
- — див. параграф **200**.
- — див. параграф **300**.
- — див. параграф **062**.

295 *Постать з усіх сил намагається лишитися непоміченою. Але коли ви світите на неї ліхтариком, вона починає розсипатися в подяках.*

Якщо жетон персонажа-торговця доступний, покладіть його на вашу ділянку. Знайдіть у колоді персонажів карту «Ліфтер» і покладіть її біля мапи.

Поки Ліфтер у грі, на мапі не можуть з'являтися інші персонажі-торговці.

296 *Йосип босий! Цього ви не очікували… Силос, а з ним, за відчуттями, і пів Зони вибухає!*

Покладіть ваш на ділянку з жетоном силоса.

Для кожної фігурки та компоненту у межах відстані 2 від силоса розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 8 (можна зробити кидок захисту).

Вороги: зазнають важкого поранення.

Інші компоненти: уважайте ефект атакою з властивістю «Ударна хвиля».

Для всіх фігурок на відстані 3 і 4 від силоса розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 4 (можна зробити кидок захисту).

Вороги: зазнають легкого поранення.

Після розіграшу вибуху силоса скиньте карту «Силос» та її жетон.

298 *У повітрі відчувається потужна вібрація. Щось змінилося.*

Сталкери в межах відстані 3 замінюють усі на магазини (для спорядженої зброї).

Вороги на мапі, що мають більше ніж 1 , отримують -3.

Перемістіть вашого сталкера на стартову ділянку.

299 *У темряві щось гарчить. Ви відчуваєте злобу цієї істоти, від якої ваше волосся стає дибки.*

Виберіть одне:

- ◊ **Вистрілити в напрямку гарчання.** Скиньте 1, 2 або 3 зі спорядженої зброї та покладіть свій на вашу ділянку, тоді див. параграф **284**.
- ◊ **Кинути щось у напрямку істоти.** Скиньте 1 предмет, тоді див. параграф **133**.
- ◊ **Спробувати втекти.** Спершу визначте, скільки зусиль ви докладаєте: утратьте 1, 2 або 3 ОЗ. Тоді див. параграф **089**.
- ◊ **Зачекати.** Див. параграф **104**.

300 *Я бачив, звідки вони приходять. Слухай уважно.*

Можете перевернути на мапі до 4 вибраних жетонів на бік ефекту (не розігруйте жетони).

Тоді скиньте карту «Прохання про допомогу».

303 *Дивний пристрій із тихим дзижчанням оживає. Його шестерні й ланцюги починають крутитися. За мить невидима сила пристрою стирає найближчу аномалію, наче її ніколи й не існувало. Через раптове зникнення аномалії в повітрі зависає моторошна тиша, а місцевість видається вже не такою небезпечною.*

Визначте найближчу до дивного пристрою фішку аномалії. Скиньте її, її накладення й (якщо є).

305 *Яскрава блискавка з гучним тріском б'є в ціль!*

Покладіть на вашу ділянку.

Кожна фігурка в межах відстані 1 від цільової ділянки отримує і .

Скиньте цей предмет.

307 *Це була не звичайна граната…*

Для кожної фігурки на цільовій ділянці розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 12 (можна зробити кидок захисту).

Вороги: зазнають важкого поранення.

Для всіх фігурок на відстані 1 розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 8 (можна зробити кидок захисту).

Вороги: зазнають легкого поранення.

310 *Не пощастило! Доля наздогнала Павла, і він не витримав її удару.*

Скиньте фішку й карту Павла.

311 *Здається, хтось сховав тут трохи грошей на чорний день.*

Отримайте 5000 .

313 *Машина реве, відригуючи їдкий дим і сповіщаючи всіх навколо про вашу присутність.*

Покладіть на вашу ділянку.

Рухайте жетон техніки вперед, доки не досягнете першої стіни, непрохідної межі або межі мапи. Тоді перестаньте рухати жетон.

Якщо на шляху жетона техніки є фігурки, порухайте їх на 1 ділянку вбік зі шляху (уважається, що вони відстрибнули).

316 *Агов! Ти не бачив тут чогось цікавого?*

Вибраний сталкер у межах відстані 1 від Янека може скинути , щоб виконати таке:

- ◊ Покласти 1 на ділянку з Янеком.

АБО

- ◊ Перевернути на мапі до 3 на бік ефекту, не розігруючи.

318 *Усе, що потрібно, — це велика й важка пушка!*

Виконайте атаку такою зброєю (додайте кубики стрільби сталкера до атаки, наче під час атаки вашою зброєю):

ДЕФЕКТНИЙ ВЕЛИКОКАЛІБЕРНИЙ КУЛЕМЕТ

Ефективна відстань: –

Макс. відстань: 6

Патрони: ∞ (необмежені)

Пригнічення: за кожен ціль отримує .

Черга: 0 | X |

Можете кинути до 4 , але якщо викидаєте 12 або більше, то після розіграшу ефектів пострілу великокаліберний кулемет клинить (покладіть на цю карту).

Можете розподілити і ефекти між ціллю й усіма ворогами в межах відстані й на вашій ЛВ.

319 *Двері відчиняються з нестерпним скреготом. Ви відчуваєте запах вологого повітря, що йде з підвалу.*

Киньте :

- — див. параграф **199**.
- — див. параграф **003**.
- — див. параграф **345**.
- — див. параграф **097**.

320 *Раптом темрява навколо вас дичавіє та перетворюється на вихор чорних пазурів та ікл! Після короткої, але жорстокої сутички ви лежите в крові, а зловісне гарчання віддаляється.*

Зазнайте 10 (можете зробити кидок захисту). Тоді див. параграф **005**.

322 *Сьогодні темрява настільки густа, що здається майже відчутною важкою ковдрою, яка душить будь-яку надію на хороше.*

Киньте :

- — див. параграф **086**.
- — див. параграф **190**.
- — див. параграф **352**.
- — див. параграф **239**.

324 *Бам! За вами опускаються металеві ґрати! Так, в'язниця знову замкнена, але тепер в'язень у ній ви!*

Покладіть жетон замкнених дверей на двері в'язниці. Покладіть карту «Замкнені двері» біля мапи.

325 *Оглушувач терпляче чекає, коли його полагодять.*

Киньте :

- , — вас б'є струмом! Утратьте 5 ОЗ АБО скиньте карту «Оглушувач» і її жетон (оглушувач знищено).
- , — ви полагодили пристрій. Скиньте жетон з карти «Оглушувач».

328 *Темний отвір ніби кличе вас. Ви не можете опиратися його поклику й лізете в нього.*

Якщо кілька сталкерів відповідають умовам цього параграфа, виберіть одного з них.

Перемістіть вашого сталкера на відстань до 3 ділянок до жетона таємничої печери / темного проходу. Це значить, що ваш сталкер буде всередині таємничої печери / темного проходу після руху.

Тоді отримайте .

330 *За майже згнилими ящиками в кутку кімнати ви помічаєте гвинтівку.*

Отримайте 1 зброю рівня III.

332 *Пірнувши під воду, ви чуєте приглушені крики ваших ворогів. Вам до чорта холодно, а про радіацію ви намагаєтеся взагалі не думати.*

Пірнути глибше. Перемістіть вашого сталкера на позначену ділянку (за стіною в цій будівлі). Більшість ворогів не зможуть дістатися вас. Поки ваш сталкер під водою (тобто на позначеній ділянці затопленої кімнати), він втрачає 3 ОЗ після кожного розіграшу карти активації ворога (сталкер утрачає ОЗ наприкінці етапу активації ворогів). У свій хід ви можете випірнути будь-коли. Якщо робите це, перемістіть вашого сталкера на більшу ділянку затопленої кімнати (ділянку не за стіною).

334 *Вороги атакують вас із несамовитою люттю. Схоже, шансів уціліти у вас небагато.*

Один вибраний ворог із люттю у межах відстані 2 від сталкера рухається на відстань до до цього сталкера й виконує атаку (за змоги). Цей рух не можна перервати, лише якщо на ЛВ ворога не з'явиться сталкер. Замість зазнання ви кидаєте :

- — *ви ухиляєтеся від атаки й знаходите в захисті цього ворога слабке місце:* виконайте дію «Ударити ножем», не зважаючи на обмеження відстані, додайте +5★ до результату кидка.
- — утратьте половину поточних ОЗ (з округленням угору).
- — утратьте 10 ОЗ.
- — утратьте всі позосталі ОЗ (якщо через цей ефект ваші ОЗ стають рівними 0, отримайте критичне поранення).

337 *Чужі думки проникають у ваш розум, затьмарюють його й змушують кинути зброю та втекти...*

Якщо кілька сталкерів відповідають умовам цього параграфа, виберіть одного з них.

Скиньте спорядженну зброю та вийдіть із ЛВ контролера.

339 *Суцільний мотлох...*

Отримайте 3 .

340 *Газ із гучним свистом виходить через отвори в металевій кришці силоса. Навколо нього формується дивна хмара випарів...*

Якщо карта «Токсична хмара» у грі, то нічого не відбувається, коли силос зруйновано. Скиньте карту «Силос».

Інакше покладіть жетон хмари на ділянку з жетоном силоса. Знайдіть у колоді підготування карту «Токсична хмара» й покладіть її біля мапи. Тоді скиньте карту «Силос».

343 *Коли ви робите крок уперед, підлога з жахливим тріском прогинається під вами й ви падаєте в темряву. Ви приземляєтеся серед уламків у зруйнованому підвалі, здійнявши хмару пилу.*

Якщо в грі немає тайла незвіданих територій «Руїни» або «Макове поле», знайдіть тайл «Руїни» й покладіть біля мапи. Покладіть на вашу ділянку.

Перемістіть вашого сталкера на ділянку з на тайлі «Руїни». Покладіть свій на вашу ділянку.

Скиньте цю карту.

345 *Увійшовши в кімнату, ви помічаєте радіостанцію. Вона досі працює.*

Можете прочитати текст на передньому боці верхньої карти подій. Тоді покладіть її назад.

Але чекайте... Це що... ще один прохід?

Якщо хочете дослідити його, див. параграф **374**.

Інакше нічого більше не відбувається (поверніться до мапи).

348 *Так, а ось це вже цікаво!*

Отримайте 1 унікальну здобич.

350 *Звук оглушувача стає все гучнішим. Ви затуляєте вуха й помічаєте, що всі навколо роблять так само.*

Три вибраних вороги на мапі отримують .

352 *Хтось або щось на повну використовує пітьму й відмінний темнозір. Ви почуваєтеся вразливою мішенню, і лише інстинкти й убоге укриття захищають вас від того, що ховається в пітьмі.*

Отримайте і скиньте ваш жетон загрози з мапи. Тоді покладіть на вашу ділянку.

354 *Він більший, ніж ви думали! Ви блукаєте бетонним лабіринтом у цілковитій темряві. Нарешті вам вдається знайти вихід...*

Перемістіть вашого сталкера на вибрану внутрішню ділянку на відстані 3 від жетона темного проходу (ігноруйте стіни та непрохідні межі).

357 *Якщо підперти цей уламок дрючком, а потім протягнути мотузку ось до цієї бочки з пальним, то...*

Киньте :

- — покладіть 1 жетон вогню, 1 і 1 (за змоги) під цей жетон пастки. Знайдіть у спеціальній колоді карту «Вогонь» і покладіть її біля мапи.
- — покладіть 1 жетон вогню й 1 (за змоги) під цей жетон пастки. Знайдіть у спеціальній колоді карту «Вогонь» і покладіть її біля мапи.
- — покладіть 1 і 1 (за змоги) під цей жетон пастки.
- — покладіть 1 і 1 (за змоги) під цей жетон пастки.

360 *Він більший, ніж ви думали! Ви блукаєте бетонним лабіринтом у цілковитій темряві. Ви виходите до маленької кімнати з радіостанцією. Ви також помічаєте на столі документи й мапи. З першого погляду стає зрозуміло, що це надзвичайно цінна знахідка.*

Можете позначити будь-яке завдання (якщо вони є) як завершене (знайдені документи замінюють завдання!). Для позначення покладіть жетон на це завдання.

Також отримайте 3000 .

Тоді перемістіть вашого сталкера на будь-яку внутрішню ділянку на відстані 4+ від жетона темного проходу.

Покладіть жетон на карту «Темний прохід».

361 *Ворожий натиск змушує вас відступити.*

Цей ворог виконує атаку проти сталкера на ЛВ й у межах відстані 3. Після атаки сталкер-ціль отримує .

362 *Геть від мене!*

Вибраний сталкер у межах відстані 2 від Тимура зазнає 8 (можна зробити кидок захисту).

Тоді перемістіть Тимура на будь-яку ділянку на відстані 2+ від ворогів і сталкерів. Якщо це неможливо, вилучіть Тимура з гри.

365 *Потужний вибух стрясає весь район. І що? Це все?*

Скиньте всі жетони загрози з мапи.

Вибрані вороги на мапі отримують і/або (усього 3 жетони станів).

Перемістіть вашого сталкера на будь-яку ділянку в межах відстані 3.

368 *Я тут не мотлохом торгую. Самі гляньте, які раритети маю...*

Витягніть 3 предмети й 1 унікальну здобич — це товари Янека. Щоб купити товар в Янека: скиньте будь-яку кількість карт спорядження й купонів на суму , що дорівнює загальній вартості спорядження, яке хочете придбати, або перевищує її.

Також, незалежно від ціни, будь-який предмет можна придбати за 1 пляшку горілки «Козаки», а унікальну здобич — за 1 артефакт.

Поторгувавши з Янеком, перемістіть його на вибрану ділянку на відстані 2+ від сталкерів.

370 *Так. І хто сьогодні ціль?*

Можете скинути будь-яку кількість карт спорядження й купонів на суму , що дорівнює або перевищує:

- 0 : ціль — 1 ворог-монолітівець (так, це безплатно).
- 100 : ціль — 1 ворог .
- 1000 : ціль — 1 ворог .
- 5000 : ціль — 1 ворог .

Якщо ви вирішуєте не платити, нічого не відбувається (поверніться до мапи).

Інакше: перемістіть жетон цілі на вибрану фішку ворога, за якого ви заплатили. Перемістіть фішку пані Гриф з мапи на її карту.

373 *У вас починаються галюцинації, і світ мінливих і несвідомих видінь охоплює вас. Це психічне випробування розмиває реальність і змушує сумніватися в тому, що є реальним, а що ні.*

Отримайте . Тоді перемістіть усіх ворогів з мапи на суміжні з вашою ділянки.

Можете скинути 1 предмет **«Протипсіонічна дія»**, щоб проігнорувати ці ефекти.

374 *Це ваша уява, чи ви дійсно чуєте голоси в тунелі?*

Знайдіть у спеціальній колоді карту «Точки появи» (за змоги) і покладіть її біля мапи.

Тоді покладіть жетон точки появи «А» (за змоги) на будь-яку ділянку тайла «Бункер».

Якщо карта «Точки появи» чи її жетони недоступні (наприклад, вони вже в грі), нічого не відбувається.

Увага! Якщо ви граєте сценарій «ЛІКВІДАЦІЯ», не розміщуйте жетон точки появи.

376 *Ви чуєте гучний постріл. Хтось стріляє у вас! Виявляється, табір не такий уже й закинутий…*

Кожен сталкер у кімнаті зазнає 8 (можна зробити кидок захисту).

Перед кидком сталкер може отримати , щоб збільшити свій захист на 2.

378 *Ого! Неочікувано!*

Отримайте 1 унікальну здобич і 5000 .

Скиньте карту «Сейф» і її жетон.

380 *Тепер це має працювати…*

Покладіть жетон великокаліберного кулемета (за змоги) на будь-яку ділянку жетона бронетехніки. Покладіть жетон кулемета так, щоб він чітко вказував на північ, схід, південь або захід. Знайдіть у колоді підготування карту «Великокаліберний кулемет» (за змоги) і покладіть її біля мапи.

Тоді покладіть 6 на карту «Великокаліберний кулемет».

Якщо жетон великокаліберного кулемета недоступний, див. параграф **159**.

382 *В арсеналі повно детонаторів, запалів і латунних гільз. Це буквально порохова бочка, готова вибухнути будь-якої миті. Будьте обережні!*

Киньте :

- — див. параграф **386**.
- — див. параграф **228**.
- — див. параграф **205**.
- — див. параграф **082**.

384 *Ворог швидко встановлює гранатомет і цілиться у вас з очевидним наміром убити. Якщо і є момент, коли потрібно забратися, то це саме він!*

Виберіть будь-якого сталкера на ЛВ людини-ворога. Покладіть жетон видошукача на ділянку з цим сталкером.

Після своєї першої дії цей сталкер стає ціллю пострілу з гранатомета. Див. ефекти в параграфі **129**. Для нагадування покладіть на жетон ходу цього сталкера.

385 *«Залиш свої речі й вали звідси, сталкере! Я не стрілятиму!» — схоже, що ворог не має наміру витрачати патрони на вас.*

Можете скинути будь-яку кількість карт спорядження на суму 4000 і всі патрони зі спорядженої зброї. Якщо зробили це, ворог отримує .

Інакше ворог атакує вас.

386 *На верстаку під промасленим брезентом ви знаходите справжній скарб. Легендарний об'єкт 62, заряджений і готовий до бою.*

Отримайте карту «Гаус-гармата» (за змоги). Цю зброю неможливо перезарядити.

Коли на карті «Арсенал» не лишається , уважається, що ви знайшли все, що могли. Скиньте цю карту.

388 *Коли ви вихоплюєте артефакт, тунель здригається й починає обвалюватися, щільно засипаючи вас шматками бетону й щебеню.*

Зазнайте 10 (можете зробити кидок захисту). Перед кидком можете скинути , щоб збільшити свій захист на 2.

390 *В'язниця абсолютно порожня. Ті, хто тут сидів, давно зникли.*

Якщо в колоді подій більше ніж 2 карти, див. параграф **324**.

Інакше нічого не відбувається (поверніться до мапи).

393 *Хтось, мабуть, був дуже голодний… Антін з'їв усі наші запаси!*

Кожен сталкер у межах відстані 2 від Антона скидає всі предмети **«їжа»**.

396 *Вибух стрясає повітря.*

Для кожної фігурки та компоненту на тій ділянці розіграйте такі ефекти:

Сталкери: зазнають 10 (можна зробити кидок захисту).

Вороги: зазнають важкого поранення.

Інші цілі: уважайте ефект атакою з властивістю «Ударна хвиля».

Покладіть 1 жетон отвору на будь-яку стіну ділянки (якщо така є).

398 *Радіація!*

Збільште вашу дозу радіації на 4 (з урахуванням параметра костюма «Радіація на мапі»).

ГЛОСАРІЙ СИМВОЛІВ

На компонентах режиму «Виживання в Зоні» з'явилися нові символи.

- — жетон із цим символом позначає, що щось **працює чи завершене**.
- — жетон із цим символом позначає, що щось **зламане, повністю використане або незавершене**.
- — **зменшення складності гри** й кількості балів за сценарій.
- — **збільшення складності гри** й кількості балів за сценарій.

ТВОРЦІ ГРИ

Присвячується пам'яті Лукаша Орвата, найкращого з нас. Сподіваємося, ми ще зустрінемося.

Автор гри: Paweł Samborski

За мотивами серії ігор S.T.A.L.K.E.R. від компанії GSC Game World © 2024 GSC Game World Global Ltd.

Дизайн доповнення: Michał Oracz

Тестування й розроблення: Konrad Sulżycki, Paweł Samborski, Filip Tomaszewski, Wojciech Zieliński

Книга правил: Michał Oracz

Автори тексту: Michał Oracz, Paweł Samborski

Вичитка: Matt Click, Daniel Morley, Tyler Brown, Jeremy Freeman, Wiktoria Ślusarczyk

Художнє керівництво: Patryk Jędraszek

Графічний дизайн: Łukasz Styrna, Karolina Łaski-Getka, Adrian Radziun

Художнє оформлення: Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Agnieszka Szade, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak

Верстання: Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski

Виробництво: Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Pyszczek, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Команда GSC Game World: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova, Maksym Tkachenko

S.T.A.L.K.E.R. І GSC GAME WORLD Є ЗАРЕЄСТРОВАНИМИ ТОРГОВЕЛЬНИМИ МАРКАМИ.
УСІ ПРАВА ЗАСТЕРЕЖЕНО

Українська локалізація:
ТОВ «Ігромаг»

ІГРОМАГ